Qin Jing

Idée originale et conception
Florrent et Neko

Directrice éditoriale
Neko

Textes
Romain d'Huissier, Kristoff, Neko et Florrent

Relecture
Neko, Stéphane Treille et Romain d'Huissier

Couverture
Florrent

Illustrations intérieures
Jérôme Huguenin

Eléments graphiques
Aleksi Briclot et Xavier Collette

Maquette
Florrent

Qin est édité par le 7ème Cercle SARL,
titre et marque déposés.

© 2005 Le 7ème Cercle
Tous droits réservés
Le 7ème Cercle
10 rue d'Alexandre
64600 Anglet
http://www.7emecercle.com

Achevé d'imprimer Janvier 2009
Imprimé en Espagne

Le Personnage 3
Concept de base 3
Points à Répartir 3
Aspects 3
Ce que sont les Aspects 3
Déterminer les Aspects d'un personnage 4
Dons et Faiblesses 4
Les Dons 4
Les Faiblesses 6
Talents 8
Niveaux de Maîtrise 8
Acquérir des Talents 8
Les Talents 9
Les Aspects secondaires 12
Le Chi 12
La réserve de Chi 12
Base du Chi 12
Défense passive 13
Le Souffle vital 13
Renommée 14
Les Taos 14
Rapide présentation 14
Acquérir les Taos 14
Les Manœuvres de combat 14
Rapide présentation 14
Acquérir les Manœuvres 15
La Magie 15
L'organisation de la Magie 15
Acquérir les techniques magiques 15

Les Règles 16
Le système de jeu 16
Le Dé Yin/Yang 16
Les Tests 16
Résultats particuliers 19
Utiliser le Chi 19
Utiliser les Taos 21
Le système de combat 21
Le temps dans un combat 21
Les distances de combat 22
Un tour de combat 23
Les dégâts et malus 25
Les Taos en combat 26
Les Manœuvres en combat 26
Gestion des PNJ 27
Règles optionnelles 28
Blessures et soins 28
Perdre son Souffle vital 28
Récupérer son Chi 32

Les Taos 33
Les Taos, les lois de l'univers 33
Les Niveaux de Maîtrise 33
Utiliser les Taos 33
Les Taos et le Chi 34
Les différents Taos 34

Les Manoeuvres de combat 45
Ce que sont les Manœuvres 45
La liste des Manœuvres 45
Armes de mêlée ou boxes 45
Armes de jet et à distance 48

La Magie chinoise 49
Nature de la Magie 49
Ceux qui pratiquent la Magie 49
Utiliser la Magie 49
La Magie et les Taos 50
Les voies ésotériques 50
L'Alchimie externe 50
L'Alchimie interne 57
La Divination 64
L'Exorcisme 69

Expérience et Renommée 76
L'expérience 76
Gagner del'expérience 76
Utiliser son expérience 77
La Renommée 78
Le personnage et sa Renommée 78
Être reconnu 80

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Le personnage

Nous allons traiter dans ce chapitre de l'une des étapes fondamentales dans tout jeu de rôle : la création des personnages que vont interpréter les joueurs. Peut-être plus encore dans Qin que dans la plupart des autres jeux, les joueurs incarnent des héros dont les aventures fantastiques se transformeront au fil du temps en une épopée digne d'entrer dans la légende. Aussi vous, joueurs et Meneur de Jeu, ne devez pas hésiter à vous attarder tout particulièrement sur cette phase préparatoire.

Concept de base

Commencez par déterminer le type de personnage que vous souhaitez incarner, ce que nous nommons ici le concept de base. Généralement, un dialogue avec le Meneur de Jeu vous permettra de bien appréhender l'univers de la Chine. Ensuite, consultez la liste des archétypes qui vous sont proposés dans le supplément Shaolin et Wudang et sélectionnez celui qui y correspond le plus. Vous pourrez vous bâtir une image assez précise du héros que vous souhaitez jouer, ce qui facilitera grandement l'étape suivante, plus technique, de sa création chiffrée. Mais ce n'est en aucun cas une obligation.

Points à Répartir

Le joueur dispose de 14 points à répartir entre les cinq Aspects.

Le joueur dispose de 15 (RC) ou 20 (SW) points afin d'acheter les Talents de son personnage et les Niveaux de Maîtrise correspondants.

Le joueur consulte ensuite la liste des Dons et des Faiblesses. Puis il en choisit un de chaque pour son personnage.

Le joueur dispose de 15 points afin d'acheter les Taos, manoeuvres, techniques magiques ou spécialisations martiales (voir Shaolin et Wudang) .

Aspects

Ce que sont les Aspects

Dans Qin, les caractéristiques du personnage sont nommées Aspects et sont au nombre de cinq, représentant les traits essentiels et innés des héros du jeu. Ils correspondent aux cinq Eléments du Tao, fondements de l'univers, de la matière et de la vie.

Il s'agit donc du Métal, de l'Eau, de la Terre, du Bois et du Feu. Ces Aspects définissent les aptitudes innées et l'orientation fondamentale du personnage. Mais ils correspondent également à l'affinité qu'entretient le personnage avec l'univers et ses Eléments.

Le Corps du personnage est défini par le Métal et l'Eau tandis que son Esprit est lui défini par le Feu et le Bois.
Le joueur dispose de 14 points à répartir entre ces cinq Aspects. Leurs valeurs s'échelonnent d'un minimum de 1 (faible) à un maximum de 5 (légendaire). Le commun des mortels possède une moyenne égale à 2 dans chacun de ses cinq Aspects.

En termes de règles, chaque fois que le joueur devra effectuer un Test, il devra faire appel à l'un de ses Aspects de son être. Voici une description détaillée de chacun d'eux :

Le Bois (Yang)

Affinité élémentaire : Humide et chaud, le Bois est un élément vivant, instable. Il se montre plein de ressources, plie mais peut aussi rompre.
Mentalité : Le Bois correspond à un caractère souple, adaptable mais inquiet en situation d'insécurité, et parfois instable.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Caractéristique : Attribut mental, Le Bois représente l'intelligence, l'astuce, la mémoire, la perception du personnage ainsi que sa capacité de réflexion et de concentration.

Le Feu (Yang)

Affinité élémentaire : Sec et chaud, le Feu représente l'état d'incandescence de la matière, qui se transforme ou se détruit. Il exalte et change chaque chose.
Mentalité : Le Feu correspond à un tempérament dynamique, agressif et ambitieux, tendant à s'affirmer par la domination matérielle et l'élévation spirituelle.
Caractéristique : Attribut social, le feu représente la flamme intérieure du personnage, son charisme, son intuition et son inspiration artistique.

Le Métal (Yin)

Affinité élémentaire : Sec et froid, le Métal est dur, mince et tranchant. Il est également puissant et solide.
Mentalité : Le Métal correspond à un tempérament actif, ouvert vers l'extérieur mais ayant des idées concrètes et bien arrêtées.
Caractéristique : Attribut martial, le Métal mesure la combativité du personnage, représentant sa force, sa constitution et son esprit guerrier.

L'Eau (Yin)

Affinité élémentaire : Humide et froide, l'Eau représente l'état liquide, le relâchement de la matière, le milieu vital originel. Elle est stable mais éminemment transformable, apte à prendre toutes les formes.
Mentalité : L'Eau correspond à un tempérament plutôt calme, tourné vers la vie intérieure, le rêve, l'imagination et à une grande sensibilité.
Caractéristique : Attribut physique, l'Eau est à la fois l'agilité, la rapidité et la souplesse du personnage.

La Terre (Equilibre)

Affinité élémentaire : Sèche et froide, la Terre représente l'état solide, la matière condensée, minéralisée.
Mentalité : La Terre correspond à un tempérament nerveux, physiquement délicat et qui donne la priorité à une vie mentale profonde et complexe.
Caractéristique : Attribut mystique, la Terre représente le sixième sens, la volonté et la force intérieure, le lien entretenu par le personnages avec les forces métaphysiques de l'univers, le Tao.

Déterminer les Aspects d'un personnage

Le joueur bénéficie de **14 points** à répartir entre ces cinq Aspects. Les valeurs humaines s'échelonnent de 1 à 5 selon le tableau suivant :

Chaque point dépensé dans un même Aspect augmente la valeur de celui-ci de 1, jusqu'à un maximum de 5.

1	*Aspect faible*
2	*Aspect moyen*
3	*Aspect fort*
4	*Aspect héroïque*
5	*Aspect légendaire*

Dons et Faiblesses

Comme vous l'avez déjà compris, les personnages de Qin sont des héros, des figures légendaires appelées à un destin hors du commun. Leurs aptitudes et leur maîtrise des Taos suffisent en eux-mêmes à les distinguer de la masse des habitants de la Chine.

Le système des Dons et des Faiblesses vous donne cependant une possibilité supplémentaire de personnaliser un peu plus votre personnage en recevant un Don, une faveur des dieux qui marque son inscription dans une grande destinée. Mais selon le principe d'équilibre universel, le personnage souffre également d'une Faiblesse, un trait négatif de sa personnalité qui peut lui attirer divers problèmes mais le rend également plus humain.

Les personnages ne sont pas les seuls à pouvoir bénéficier d'un Don. Les PNJ principaux de l'univers de Qin et quelques âmes hors du commun disposent également de cette faveur divine. Mais un Don reste toujours contrebalancé par une Faiblesse, et inversement.

Les Dons

Les Dons ne servent pas uniquement à donner un bonus supplémentaire au personnage. Vous devez choisir ceux-ci avec soin car ils permettent avant tout de développer une personnalité unique et peuvent vous guider dans votre interprétation.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Le joueur choisit un Don dans la liste ci-dessous, afin de caractériser le personnage par une faveur des Cieux. Ceux en gras sont réservés à Shaolin et Wudang et ne sont donc pas disponibles pour les Royaumes Combattants.

Agilité du Singe : Le personnage adore grimper et ne souffre d'aucun vertige. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Escalade. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Aimé de la Nature : Le personnage possède une affinité innée avec l'un des milieux naturels de la Chine (choisissez lequel : forêt, steppes, plateaux, montagnes, etc.). Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Survie associé à ce milieu. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Aisance du Courtisan : Le personnage se sent très à son aise au sein des hautes sphères de la société. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Étiquette. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Âme illuminée : Le personnage est non seulement un fin connaisseur du Bouddhisme, mais sa compréhension de la nature de l'univers lui octroie une sagesse peu commune. Il possède les vertus bouddhiques de clairvoyance et de compassion. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement relancer un Test de Bouddhisme et conserver le résultat de son choix.

Aura de Commandement : Le personnage possède un charisme et une stature qui lui confèrent une autorité naturelle difficile à contredire. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Commandement. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite conserver.

Béni des Rois-Dragons : Le personnage vit une histoire d'amour avec les grandes étendues d'eau. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Navigation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Beauté troublante : Le personnage possède un physique des plus avantageux selon les canons de beauté en vigueur. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Séduction. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Chance du Lièvre : Le personnage bénéficie d'une chance insolente et se voit très souvent favorisé par le hasard. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Jeux. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Courage du Tigre : Peu de choses peuvent effrayer le personnage. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test visant à surmonter sa terreur (contre une créature surnaturelle par exemple) ou une tentative d'intimidation à son encontre. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Cuirasse de Bronze : Le personnage possède un corps musculeux et endurci. Une fois par séance de jeu, il peut réduire de son niveau de Métal les dégâts résultant de l'attaque d'un agresseur. Le coup a légèrement dévié de son impact, tout simplement.

Discernement de la Kilin : Le personnage perçoit les détails et les liens entre les événements et les éléments matériels qui les accompagnent. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Investigation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Don de Nezha : Le personnage est ambidextre et se sert au quotidien de sa main gauche presque aussi bien que de sa main droite. Il ne subit plus qu'un malus de - 1 (au lieu de – 3) pour manier un objet avec sa main non directrice.

Enfant des Ombres : Le personnage sait utiliser au mieux son environnement pour s'y dissimuler. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Discrétion. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Favori de Wen Chang : Le personnage apprend facilement et possède une grande culture. Le joueur choisit son domaine de prédilection parmi Loi, Taoïsme, Bureaucratie ou Littérature. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de ce Talent. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Force du Buffle : Le personnage possède une grande force physique. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test pour toute action demandant une grande force comme soulever une herse, porter un lourd rocher, arracher le couvercle cloué d'une caisse de bois ou enfoncer une porte. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Génie des Arts martiaux : Le personnage a une affinité naturelle avec une arme ou un type de boxe. C'est un guerrier-né quand il se sert de sa technique de prédilection. Il choisit un Talent martial de combat (à l'exclusion d'Art de la Guerre par exemple). Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement relancer un Test de ce Talent et conserver le résultat de son choix.

Griffes du Tigre : Le personnage est né avec une lame dans les mains. Une fois par séance de jeu, il peut choisir d'ajouter son niveau de Feu aux dégâts de l'attaque qu'il vient d'effectuer avec une arme de ce type.

Héritier de Sun Zi : Le personnage possède l'esprit acéré des grands généraux. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Art de la Guerre. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Inspiration divine : Le personnage possède une extraordinaire affinité artistique. Le joueur choisit à quel Talent ce Don s'applique (Musique, Chant, Peinture, etc.) Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test approprié. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Inspiré par le Tao : Le personnage maîtrise parfaitement les techniques de sa discipline artisanale. Le joueur choisit un domaine auquel s'applique ce Don. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Artisanat approprié. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Langue de Tsai Chen : Le personnage maîtrise parfaitement son langage et le choix de ses mots. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Éloquence. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Linguiste : Le personnage apprend facilement les langues et dialectes de Chine. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Langues. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Main du Singe : Le personnage possède la dextérité nécessaire pour réaliser ses exactions. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Larcins. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Masque du Démon : Le personnage sait prendre une apparence menaçante et toucher le point faible de ses interlocuteurs. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Intimidation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Mémoire de la Chine : Le personnage se souvient aisément de nombreux détails concernant l'histoire de la Chine. Le joueur choisit à quel Talent ce Don s'applique entre Histoire, Légendes et Héraldique. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test approprié. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Oreille des Chevaux : Le personnage possède un lien particulier avec les chevaux, dont il est apprécié. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Equitation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Patte de l'Ours : Le personnage manie avec virtuosité les armes contondantes. Une fois par séance de jeu, il peut choisir d'ajouter son niveau de Terre aux dégâts de l'attaque qu'il vient d'effectuer avec une arme de ce type.

Porté par la Tortue : Le personnage adore l'eau et se sent comme chez lui dans le milieu aquatique. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Natation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Pondération de la Tortue : Le personnage maîtrise parfaitement ses émotions. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Méditation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Présence du Phénix : Le personnage sait argumenter et comprendre les enjeux de négociations. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Diplomatie. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Mue du Serpent : Le personnage est un acteur-né. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Comédie. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Sagesse des Anciens : Le personnage est un fin connaisseur des textes et rites anciens, ainsi que des Classiques de Kong Fu Zi. Il est imprégné de la sagesse antique qui guide l'Homme honnête. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement relancer un Test de Confucianisme et conserver le résultat de son choix.

Santé du Rat : Le personnage est particulièrement résistant. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Résistance contre une maladie ou un poison. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Sens aiguisés : Le personnage maîtrise parfaitement ses cinq sens. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Perception. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Sens de la Magie : Le personnage ressent avec acuité les énergies surnaturelles. Le joueur choisit à quel Talent s'applique cette forte sensibilité parmi Alchimie Interne, Alchimie Externe, Divination ou Exorcisme. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test approprié. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Souplesse féline : Le personnage maîtrise parfaitement son corps et possède une grande agilité. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Acrobatie. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Témérité du Phénix : Le personnage possède une incroyable confiance en lui. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test dont le SR était au moins «Très Difficile » (11). Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite..

Les Faiblesses

Plus encore que les Dons, les Faiblesses doivent vous guider dans l'interprétation de votre personnage. Certaines n'impliquent aucune contrainte technique en terme de règles, seulement une manière d'être et d'agir pour le personnage. Mais d'autres donnent par exemple au Meneur de Jeu la possibilité de faire refaire au joueur un Test. Ainsi, une réussite peut, d'un seul coup et à cause de la Faiblesse du personnage, se transformer en échec.

Le joueur choisit une Faiblesse dans la liste ci-dessous, afin de caractériser le personnage par une facétie du destin.

Alcoolique : Le personnage a besoin de boire régulièrement de l'alcool. Cette dépendance devient telle qu'il subit une augmentation du SR de toutes ses actions de +1 cumulable, pour chaque jour passé sans ingurgiter une dose d'alcool suffisante. De même, un personnage en état d'ébriété souffre de ce même malus tant qu'il n'a pas dessaoulé.

Amnésie : Le personnage ne se souvient d'aucun élément de son passé. Il a sans doute subi un traumatisme ou une blessure importante, le fait est qu'il ignore sa véritable identité et l'endroit d'où il vient.

Ascèse : Le personnage suit les enseignements d'une voie particulière qui lui impose de nombreuses règles de vie. Il s'astreint à des préceptes stricts : par exemple il refuse toute possession matérielle, suit un régime alimentaire spécifique, s'impose une hygiène de vie sans faille, a fait vœu de chasteté, etc.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Béni par Chang-E : Le personnage se montre particulièrement attiré par les personnes du sexe opposé. Il tombe sans cesse amoureux, sincèrement, mais ne parvient pas à nouer une relation sérieuse tant il papillonne.

Cabotin : Le personnage est un incorrigible bavard et adore raconter des histoires, simplement pour le plaisir de s'entendre parler. Il jacasse à tort et à travers. Le Meneur de Jeu peut demander une fois par séance au joueur de refaire un Test d'Éloquence ou de Diplomatie.

Code d'honneur : Le personnage suit une ligne de conduite rigoureuse qu'il applique à chaque instant de son existence. Il refuse catégoriquement d'agir à l'encontre de ses convictions. Il refuse par exemple d'attaquer ses adversaires par surprise, de proférer des mensonges, etc. Un tel personnage a également tendance à juger durement ceux qui ne s'astreignent pas comme lui à une telle discipline.

Curieux comme le Rat : Le personnage ne peut pas s'empêcher de fureter partout. Il se sent obligé d'aller voir ce qu'il se passe, de se mêler des affaires des autres, d'écouter aux portes, même en cas de danger probable.

Disgrâce de Fu Xing : En général, lorsqu'une tuile tombe d'un toit, qu'il faut tirer au sort pour savoir par exemple qui passe le premier, cela tombe toujours sur le personnage. Il ne gagne jamais aux jeux de hasard. Une fois par séance, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de refaire un Test de Jeux et s'arranger pour que de petits coups du sort lui empoisonnent régulièrement la vie.

Esprit du Lièvre : Toujours dans la lune, il est très facile de surprendre le personnage. Une fois par séance, le MJ peut demander au joueur de refaire un Test de Perception.

Fierté du Coq : Le personnage agace son entourage avec l'étalage de ses qualités réelles ou supposées. Extrêmement fier, il ne refuse jamais un défi et a tendance à se montrer condescendant envers ceux qu'il juge inférieurs à lui (soit presque tout le monde).

Froideur du Serpent : Le personnage possède une aura particulière qui attire en général la méfiance des autres. Les animaux se sentent mal à l'aise en sa présence, les chiens aboient, les chevaux renâclent, etc. Une fois par séance, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de refaire un Test en relation avec un animal (Équitation, dressage, etc.).

Hanté : Un fantôme apparaît parfois au personnage, lui prodiguant des conseils sibyllins, mais surtout réduisant à néant ses tentatives de sommeil récupérateur. Si un exorciste le chasse, le spectre revient en général au bout d'une à deux semaines. Le personnage voit sa vitesse de récupération divisée par deux (un point de Chi par tranche de deux heure de sommeil, un point de Souffle vital toutes les deux nuits).

Impétuosité du Cheval : Le personnage a le sang chaud et réagit immédiatement à la moindre insulte ou provocation, souvent par la violence. Une fois par séance, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de relancer un test de Méditation.

Loyauté du Chien : Extrêmement fidèle en amitié et en amour, le personnage ne peut pas trahir ses compagnons et fera toujours tout son possible pour leur venir en aide. Même dupé, il trouve des excuses au traître et hésite à remettre en question son attachement pour lui.

Malédiction des Cinq Venins : Le personnage souffre d'une maladie rare qui lui impose au moins dix heures de repos par jour. S'il ne remplit pas cette condition, les SR de toutes ses actions sont augmentés de +1 jusqu'à ce qu'il puisse de nouveau prendre un repos correct.

Malédiction de Zhu Rong : Le personnage poursuit une vengeance personnelle et rien ne peut se mettre entre lui et l'objet de sa haine. Il est prêt à abandonner ou même trahir ses compagnons s'il pense ainsi se rapprocher de son but.

Malingre : Le personnage tombe facilement malade et est de faible constitution. Une fois par séance, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de refaire un Test de Résistance contre les effets d'une maladie ou d'un poison.

Métis (sang impur) : Le personnage est né de l'union d'un couple mixte (*han* / mandchou, chinois / barbare). Il est ainsi souvent en butte aux préjugés… On ne lui fait pas confiance ou on le méprise. Lorsque sa condition est connue, le personnage souffre d'un malus de –2 à tous ses Tests sociaux.

Misogyne / Misandre : Le personnage se montre très intolérant avec les personnes du sexe opposé, rabaisse leur mérite et ne rate aucune occasion de faire valoir sa supériorité. Une fois par séance, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de refaire un Test d'un Talent du domaine social lorsqu'il entre en relation avec un membre du sexe opposé.

Naïf : Crédule, le personnage a du mal à déceler un mensonge dans les paroles de ses interlocuteurs. Une fois par séance, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de relancer un test d'Empathie.

Obnubilé : Le personnage poursuit une quête personnelle et occupe une grande partie de son temps à réaliser l'objet de son obsession. Il peut s'agir de déguster de bons petits plats, de rester propre, de retrouver un être cher disparu, etc. Une fois par séance, alors que ses activités actuelles ne concernent pas le motif de son obsession, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de refaire un Test de Talent quelconque.

Phobie : Le personnage est terrifié par quelque chose dans l'univers quotidien. Par exemple : les serpents, la nuit, la foule, le sang, l'orage, etc. En présence de cet élément, les SR de tous ses Tests se retrouvent tous majorés de +2.

Pitre : Quoi qu'il fasse, ses interlocuteurs ont beaucoup de mal à prendre le personnage au sérieux. Une fois par séance, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de relancer un jet de Bureaucratie ou de Diplomatie.

Recherché : La tête du personnage a été mise à prix. Les forces de l'ordre et des chasseurs de primes sont à ses trousses, menaçant constamment sa liberté.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Sang impur : Le personnage est un barbare ou un étranger à la Chine, et cela se voit. Les habitants du pays risquent de faire preuve d'intolérance à son égard, de mépris voire de haine. Barbare, métis ou originaire d'un pays plus lointain, son intégration sera difficile.

Sosie : Le personnage est le sosie d'une personnalité majeure de la Chine ce qui risque de lui attirer bien des ennuis.

Sourd : Le personnage a des problèmes d'audition. Le MJ peut demander au joueur de refaire tout Test de Perception en relation avec l'ouïe.

Timidité de la Kilin : Le personnage ne se sent pas à l'aise sous le regard des autres. Il ne fera jamais le premier pas vers quelqu'un. Une fois par séance, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de refaire un Test de Séduction et d'Intimidation.

Vue basse : Le personnage est myope et ne distingue que vaguement les détails de son environnement. Le Meneur de Jeu peut demander au joueur de refaire tout Test de Perception en relation avec le sens de la vue.

Talents

Les Talents représentent ce que sait faire le personnage, ses domaines d'expertise et de compétence. Ils dépendent essentiellement d'apprentissages reçus lors de son enfance et de son adolescence mais également de sa vocation. D'autres correspondent à ses dons particuliers ou à ses activités occasionnelles. La liste proposée ne se prétend en aucun cas exhaustive.

Niveaux de Maîtrise

Les Talents se définissent par le Niveau de Maîtrise qu'en possède le personnage.

On en compte sept : Inexpérimenté, Apprenti, Confirmé, Expert, Maître, Légendaire et Divin. Chaque Niveau de Maîtrise est associé à une valeur et altère le résultat du lancer du Dé Yin/Yang lors d'un Test impliquant le Talent concerné

Inexpérimenté : Le personnage ne connaît pas vraiment le Talent correspondant et n'en a pas acquis les bases. Certains Talents sont annotés à l'aide d'un astérisque : il s'agit de connaissances érudites qui nécessitent un long apprentissage. S'il ne possède pas ce Talent au moins au Niveau Apprenti, le personnage n'a tout simplement aucune chance de réussir l'action qui en dépend et ne peut donc tenter de Test. Pour les autres, il peut toujours faire un Test, se fiant à son instinct ou à des observations qu'il a pu faire, mais il n'utilise alors que la valeur de son Aspect. Il ne peut jamais, dans ce cas, obtenir un effet Yin/Yang. Un Test indiquant un double donne simplement un résultat de 0 (qui peut néanmoins suffire à réussir l'action).
La valeur associée au Niveau Inexpérimenté est égale à 0.

Apprenti : Le personnage connaît les fondamentaux liés à l'usage du Talent et a suivi un entraînement sommaire. Il effectue ses Tests normalement.
La valeur associée au Niveau Apprenti est égale à 1.

Confirmé : Le personnage pratique régulièrement le Talent et peut même l'exercer de manière professionnelle.
La valeur associée au Niveau Confirmé est égale à 2.

Expert : Dans sa région, on reconnaît le personnage comme l'un des meilleurs pratiquants de ce domaine. Il pourra même en enseigner les bases et former des Apprentis.
La valeur associée au Niveau Expert est égale à 3.

Maître : Le nom du personnage circule dans toute la Chine où il est considéré comme l'un des plus grands experts du domaine en question.
La valeur associée au Niveau Maître est égale à 4.

Légendaire : Un personnage maîtrisant un Talent à ce Niveau est sur le point de devenir une légende vivante dans le domaine concerné. Seuls les plus grands héros de l'Histoire ont atteint un tel niveau.
La valeur associée au Niveau Légendaire est égale à 5.

Divin : Le personnage dont le Talent correspond à un Niveau Divin se montre capable de rivaliser avec les dieux et les immortels du Monde céleste.
La valeur associée au Niveau Divin est égale à 6.

Acquérir des Talents

Le joueur dispose de **20 points** dans Shaolin et Wudang (15 pour les Royaumes Combattants) afin d'acheter des Niveaux dans les Talents de son choix.

Comment dépenser ces 20 points de création : Chaque Niveau de Maîtrise que le joueur souhaite acheter pour son personnage coûte un nombre de points définis dans le tableau ci-dessous. Chaque Niveau doit être acheté séparément des autres et ces coûts se cumulent. Ainsi, pour atteindre un Niveau d'Expert dans un Talent, le joueur doit investir 10 de ses 20 points de départ (1 + 3 + 6). Lors de sa création, un personnage ne peut en aucun cas acheter un Niveau de Maîtrise supérieur à celui d'Expert.

Niveau de Maîtrise	Apprenti	Confirmé	Expert
Coût	1	3	6

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Les Talents

N'oubliez pas que le Niveau de Maîtrise Inexpérimenté ne signifie pas forcément que le personnage est incapable de réaliser cette action. Hormis l'utilisation des Talents marqués par un astérisque, le personnage peut toujours tenter dans ce cas un Test en se fiant alors à sa chance et à son instinct (en n'utilisant que l'Aspect concerné).

Certains Talents exigent que le personnage se spécialise dans un domaine particulier (l'Artisanat ou la Survie par exemple). Le joueur peut très bien acheter plusieurs fois ce Talent afin de doter son héros de multiples facettes d'une même compétence.

Domaine mental (Bois)

Architecture * : L'architecture permet d'imaginer et concevoir différents types de bâtiments, dans le respect des canons en vigueur et en harmonie avec l'environnement. Ce Talent permet également de concevoir, dessiner les plans et bâtir des fortifications.

Bureaucratie * : Le personnage sait où trouver des informations officielles et comment se jouer des rouages administratifs de l'État afin d'obtenir ce qu'il désire. Il connaît les fonctions des divers ministères et organisations impériales, la structure pyramidale des fonctionnaires, sait s'adresser aux préfets et magistrats en usant des bons titres, etc.

Calligraphie * : Le personnage sait lire et écrire. La Calligraphie représente autant un moyen de communication et de conservation des données qu'une expression artistique. C'est la manière de lire et d'écrire, de la plus esthétique des façons, la complexe langue chinoise. La Calligraphie permet également de déchiffrer d'anciens textes, datant de l'époque des dynasties antiques. Si la plupart des fonctionnaires savent lire et écrire, cette connaissance reste bien plus rare dans les autres franges de la population.

Herboristerie : Ce Talent correspond à la connaissance des herbes, plantes et produits naturels qui permettent aux alchimistes, médecins et pharmaciens de concocter remèdes, teintures ou encore poisons de toutes sortes. Ce Talent permet également de reconnaître les plantes en pleine nature et de déterminer leurs propriétés par l'étude.

Histoire : Il s'agit de la connaissance de l'histoire de la Chine, des faits marquants, des dynasties régnantes et des mythes fondateurs.

Investigation : Talent privilégié des forces de l'ordre et des magistrats, il permet de savoir comment traiter les indices, relier les faits entre eux, interroger les suspects voire les torturer, etc. Toute démarche d'enquête fait en grande partie appel à ce Talent.

Littérature * : C'est la faculté d'imaginer et d'écrire des récits hauts en couleur, dans un langage agréable et intelligible, mais également la connaissance des oeuvres classiques de la Chine.

Loi * : Voici le Talent qui permet de connaître le fonctionnement du système juridique et des lois, de rédiger des actes légaux, de connaître les préceptes du légisme ou du confucianisme, etc.

Médecine * : Connaissance des pratiques médicales chinoises, elle permet d'établir des diagnostics, de soigner divers maux, de traiter des blessures, de comprendre les causes d'un décès, etc. Ce Talent recouvre également l'utilisation de l'acupuncture et des massages ainsi que les premiers soins.

Navigation * : Le personnage sait manœuvrer un navire. Il connaît les procédures et les techniques qui régissent la maintenance et le contrôle d'un bateau.

Perception : Écouter, observer ou identifier une saveur, ce Talent recouvre l'usage habituel des cinq sens.

Savoir (spécialisation) : Le personnage doit préciser dans quel domaine il est expert. Il doit s'agir d'une sphère de connaissance précise comme «la mode vestimentaire», «l'histoire locale», «les noms et les exploits des héros du passé», «la sylviculture», «la philosophie», «la géographie», «les tribus nomades», etc.

Sciences * : Ce Talent recouvre la connaissance possédée dans divers domaines scientifiques : mathématiques, sciences physiques, sciences naturelles, astronomie, etc.

Domaine social (Feu)

Arts (spécialisation) : La peinture, la sculpture ou d'autres formes d'arts picturaux, mais aussi la poésie et le théâtre sont couverts par la maîtrise de ce Talent.

Commandement : Ce Talent correspond à la capacité du personnage à donner des ordres et à se faire obéir par des hommes placés sous son autorité. Compétence typiquement militaire, elle peut également servir dans le cadre de situation plus informelle (organiser au milieu de la panique générale une chaîne pour éteindre un incendie par exemple).

Comédie : Ce Talent permet d'incarner un rôle, aussi bien sur une scène de théâtre que dans la vie quotidienne. Un personnage possédant ce Talent pourra s'en servir pour proférer les plus gros mensonges de manière convaincante et de se déguiser afin de se faire passer pour un autre.

Commerce : Ce Talent regroupe aussi bien l'intendance, l'organisation et la gestion d'une activité commerciale que la connaissance du milieu des marchands et de leurs pratiques et habitudes. Il permet également d'évaluer un objet et de marchander. Dans ce cas, appliquez la règle suivante : les deux protagonistes effectuent chacun un Test en Opposition

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

de Feu + Commerce. Celui qui remporte la joute bénéficie d'une modification de 5% du prix par point de différence en sa faveur sur les résultats des Tests (maximum : 30%).

Danse : Le personnage connaît les pas et la gestuelle de la plupart des danses pratiquées en Chine, qu'il s'agisse de danses populaires ou d'autres prisées dans les cours des palais.

Diplomatie : Ce Talent permet de négocier des compromis entre plusieurs partis en conflit, de traiter des désaccords de la manière la plus pacifique possible en trouvant des arrangements acceptables par tous et parfois de sortir de certaines situations conflictuelles en évitant d'en arriver aux mains.

Éloquence : Le personnage sait se montrer persuasif, présenter et énoncer des arguments pertinents lors d'une discussion afin de faire prévaloir son point de vue.

Étiquette : Grâce à ce Talent, le personnage se sentira à l'aise en société et saura comment se comporter face à des courtisans, dans une cérémonie ou dans la plupart des situations sociales.

Héraldique : Il s'agit là de la connaissance des emblèmes et des symboles des guildes ou des régiments militaires par exemple.

Intimidation : Ce Talent permet de contraindre les autres à obéir par la peur, grâce à un physique impressionnant ou une langue habile et menaçante. Cette tentative d'intimidation peut être contrée par un Test en Opposition, la cible tentant de résister grâce à un simple Test de Résistance.

Jeux : Le personnage connaît les règles et sait pratiquer la plupart des jeux de tripot et de société, ainsi que les jeux de lettrés comme le go ou les échecs. Il s'agit de jeux de cartes, de dés, de hasard ou même d'adresse. Il peut également tenter de tricher, mais dans ce cas le SR de son Test se voit augmenté de +1. Si ses adversaires suspectent quelque chose, ils ont alors le droit d'effectuer un Test en Opposition de Bois + Jeux pour découvrir la supercherie.

Langues * : Chaque nouveau langage que maîtrise le personnage représente un Talent particulier. Tous parlent couramment leur langue natale. Ici, il peut s'agir d'une langue issue d'un autre pays, d'un patois local, d'un dialecte barbare ou même d'un langage secret.

Musique (spécialisation) : Le personnage sait jouer d'un instrument de musique. Il peut interpréter et composer ses propres morceaux et possède une vaste connaissance du répertoire lié à son instrument. Il peut également choisir le chant comme spécialité.

Séduction : L'art et la manière de s'attirer les regards, la séduction permet de plaire sur les plans physique, moral ou sexuel en usant de ses charmes physiques, artistiques ou intellectuels.

Domaine mystique (Terre)

Alchimie externe * : Voici la connaissance de l'alchimie, la science de la transformation de la matière et de la recherche de l'immortalité.

Alchimie interne * : L'harmonie interne est la voie taoïste qui mène à l'immortalité par la méditation et la fusion avec les forces naturelles.

Bouddhisme * : Le personnage a étudié la parole du Bouddha. Il est versé dans la connaissance des sutras et de la plupart des dogmes de la religion bouddhiste. Ce Talent est majoritairement possédé par les moines mais des laïcs et même des taoïstes peuvent l'apprendre aussi. En plus de la compréhension intellectuelle de la philosophie prônée par Bouddha, ce Talent mesure également une certaine sérénité intérieure.

Confucianisme * : Le personnage est un connaisseur de la philosophie confucéenne, il a lu ou entendu réciter les Classiques de Kong Fu Zi et comprend les rites qui unissent les hommes à leurs ancêtres et au Ciel. Ce Talent est possédé par tout lettré et fonctionnaire digne de ce nom. Le Meneur de Jeu est libre d'autoriser son usage en lieu et place de Bureaucratie ou Étiquette, si le joueur peut le justifier de façon cohérente.

Divination * : Cette voie donne la connaissance des diverses manières de prévoir le futur et de contacter les esprits et divinités terrestres. Elle représente aussi la connaissance du *fengshui*, la science de l'harmonisation des forces naturelles avec les constructions humaines.

Empathie : Capacité à deviner ce que les autres ressentent ou leur état émotionnel, ce Talent fait appel à une part de psychologie et une autre d'intuition. Il permet également de deviner si votre interlocuteur vous ment ou non.

Exorcisme * : L'exorcisme est la voie qui offre la connaissance du monde des esprits malins (fantômes, *jiang shi*, démons) et qui permet de les combattre avec les armes appropriées.

Légendes : Grâce à la connaissance des contes et mythes qui circulent à travers les Royaumes combattants, le personnage pourra se souvenir de telle ou telle anecdote liée au lieu où il se trouve, à un objet, à un nom, etc. Beaucoup de légendes se fondent sur une base de vérité.

Méditation : Ce Talent enseigne comment faire le vide dans son esprit, ou faire communier son âme avec la nature, afin de régénérer sa force intérieure.
Le personnage réalise un Test de Terre + Méditation contre un SR dépendant des conditions (de 5 pour un lieu tranquille et silencieux à 15 pour un champ de bataille). S'il le réussit, il regagne un nombre de points de Chi égal à sa Marge de Réussite + son Niveau en Méditation. Il est impossible de dépenser des points de Chi pour obtenir un bonus au résultat de ce Test. En cas d'Équilibre Yin / Yang sur son Test, le personnage regagne tous ses points de Chi. Méditer ainsi prend une petite heure.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Qigong : Le personnage connaît les mouvements et les rythmes respiratoires qui permettent de canaliser les flux du *chi* au sein de son corps. Il maîtrise ainsi les bases du *qigong*.

En termes de jeu, le Talent Qigong a plusieurs applications :

• En réussissant un Test de Terre + Qigong contre un SR de 7 (ou plus selon les conditions : bruits, climat, etc.), le personnage regagne instantanément un nombre de points de Chi égal à son Niveau en Qigong (il est impossible de dépenser des points de Chi pour obtenir un bonus au résultat de ce Test). Il ne peut faire cela qu'un nombre de fois par jour égal à son Niveau en Qigong. Une telle action a une durée en minutes égale au nombre de points de Chi récupérés. En cas d'Équilibre Yin / Yang sur son Test, le personnage regagne tous ses points de Chi.

• En réussissant un Test de Terre + Qigong contre un SR de 11, le personnage regagne instantanément un nombre de cases de Souffle vital égal à son Niveau en Qigong ; ce n'est possible que s'il se trouve aux Niveaux de Santé Normal ou Contusions. Il ne peut faire cela qu'un nombre de fois par jour égal à son Niveau en Qigong. Une telle action a une durée en minutes égale au nombre de cases de Souffle vital récupérées. En cas d'Équilibre Yin / Yang sur son Test, le personnage regagne toutes ses cases de Souffle vital.

• En réalisant un Test en Opposition de Terre + Qigong, le personnage est à même d'évaluer le niveau en Chi d'une ou plusieurs personnes situées dans un rayon égal à son niveau de Terre multiplié par cinq mètres (il doit avoir conscience de leur présence pour cela). Plus sa Marge de Réussite est élevée, plus il évalue finement la force de ceux qu'il sonde.

Taoïsme * : Ce Talent recouvre la connaissance de la philosophie prônée par le Taoïsme dans son ensemble, ainsi que les concepts fondamentaux de ce courant religieux.

Théologie : Il s'agit de la connaissance théorique des livres sacrés et des principes religieux, mais également des rituels qui y sont associés. La théologie représente la connaissance des nombreux dieux et immortels peuplant le Monde céleste, ainsi que de leur domaine d'influence, leur caractère, leurs attributs, etc.

Domaine martial (Métal)

Art de la guerre : Le personnage possède une vaste connaissance des batailles du passé et sait comment manœuvrer des troupes afin de livrer un combat rangé dans les meilleures conditions possibles.

Artificier : Le personnage a été formé à l'utilisation des armes à feu et explosifs, aussi bien mousquets que canons et bombes incendiaires. Ce Talent recouvre l'utilisation de telles armes mais aussi leur entretien courant. Inutile de préciser que ces armes sont particulièrement méprisées par les véritables artistes martiaux et qu'il est fort rare pour un personnage d'avoir l'occasion de le développer.
Il n'existe pas de Manœuvres utilisables avec les armes à feu, par souci d'équilibre ludique.

Bàngshù (bâton) : Ce Talent permet d'utiliser le bâton (long ou court) comme une arme.

Boxe : Mélange de pugilat et de lutte, elle obéit au principe suivant : « À distance, on frappe du pied et du poing ; au corps à corps, on saisit et on projette ».

Boxe externe : Aussi appelée boxe dure, la boxe externe ou *waijia quan* recouvre toutes les techniques de coup de poings, de pieds ou d'autres parties du corps. C'est un kung-fu offensif, basé sur la force et la rapidité et qui se caractérise par des mouvements rapides et puissants. Il est focalisé sur le renforcement du corps mais se marie bien souvent avec des exercices de *qigong*.
***Bonus :* Si le Test d'attaque est une réussite et que le dé Yang est supérieur au dé Yin, les dégâts infligés sont majorés du Niveau de Boxe externe en plus de la différence entre les deux dés.**

Boxe interne : La boxe interne est décrite comme une boxe souple et porte le nom de *neijia quan*. Elle est basée sur l'agilité et la souplesse et met l'accent sur l'esquive et la déviation des attaques. L'aspect spirituel est également mis en avant. Il s'agit d'un kung-fu moins spectaculaire que la boxe externe, plus tourné vers le développement du *chi* même si l'entraînement du corps n'est pas négligé.
***Bonus :* Lors d'un Test de Défense active, si le dé Yin et supérieur au dé Yang, le résultat du Test est majoré du Niveau en Boxe interne.**

Chuishù (masse d'armes) : Il s'agit du maniement des armes contondantes lourdes,comme les marteaux, maillets ou masses d'armes.

Daoshù (poignard) : Toutes les armes de la taille et de la forme approximative d'un poignard s'utilisent avec ce Talent (dague, hachette, etc.).

Dùnshù (bouclier) : Ce Talent couvre l'utilisation des différents types de boucliers.

Gongshù (tir à l'arc) : Ce Talent permet de se servir de tous les types d'arcs existants.

Improvisation : Grâce à ce Talent, le personnage peut se servir efficacement d'un objet du quotidien (bande de tissu, baguettes, éventail, etc.) comme d'une arme.

Jiànshù (escrime) : L'escrime recouvre l'utilisation des sabres et des épées en tout genre.

Lancer : Ce Talent permet de lancer de manière offensive diverses armes (poignards, dards, lances, etc.) ou objets usuels.

Qiangshù (armes d'hast) : Ce Talent permet d'utiliser les diverses armes longues comme les lances, la hallebarde ou la hache longue.

Nushù (arbalète) : L'arbalète est une arme spécifique et complexe que ce Talent permet d'utiliser avec dextérité.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Domaine physique (Eau)

Acrobatie : Voici la capacité du personnage à effectuer des manœuvres complexes et toutes sortes de prouesses physiques (sauts périlleux, équilibre sur une corde, etc.). Un personnage possédant cette compétence peut faire un Test d'Acrobatie (SR égal à la hauteur de la chute en mètres) et, en cas de succès, réduire de moitié les dégâts dus à une chute.

Artisanat (spécialisation) : Déterminez quel domaine technique maîtrise le personnage. Par exemple : poterie, corderie, travail du cuir, ébénisterie, tissage, archerie, cuisine, agriculture, élevage...

Discrétion : Cette faculté permet de passer inaperçu et de se déplacer sans bruit, de dissimuler des objets et de se cacher.

Équitation : Le personnage sait monter à cheval ou sur tout autre animal domestique dressé pour la monte (chameau, mulet, etc.) Il sait également comment en prendre soin et le dresser si nécessaire.

Escalade : Ce Talent permet de s'attaquer à des parois plus ou moins à pic, mais aussi de grimper à la corde ou à un arbre. Le Seuil de Réussite de l'action dépend de la pente, des prises possibles et du matériel dont dispose le personnage.

Esquive : Ce Talent souvent utilisé en combat représente la capacité du personnage à se mettre hors de portée des attaques adverses, de projectiles ou de tout autre objet avec lequel il risque de rentrer en collision (un cavalier lancé au grand galop par exemple, ou une avalanche de rochers). Que l'esquive soit réussie ou pas, le personnage se retrouve toujours à quelques pas de sa position initiale.

Forge * : Cet artisanat particulier recouvre la création de lames, de fers et d'éléments métalliques nécessaires à la confection d'armes et d'armures mais aussi de tout objet de métal. Cependant, il faut disposer d'un atelier de forge et des outils nécessaires afin de pouvoir utiliser ce Talent.

Larcins : Ce Talent recouvre plus particulièrement les techniques des pickpockets et de la contrefaçon, ainsi que le crochetage des serrures.

Natation : C'est la capacité à rester et à se déplacer à la surface de l'eau mais aussi en dessous.

Survie (spécialisation): Le personnage se sent à l'aise dans les milieux naturels et sait comment y survivre pendant de longues périodes. Il sait y chasser, y suivre des traces, etc. Choisissez un milieu spécifique : jungle, forêt, désert, océan, steppes, etc.

Les Aspects secondaires

Le Chi

Le Chi est la force qui soutient l'univers, et que l'on retrouve partout. C'est le souffle de la création, issu du Tao et qui parcourt le cosmos et les Dix Mille Êtres et Choses.

Un personnage possède une certaine quantité de Chi en lui, qui ordonne et nourrit l'univers miniature qu'est son corps et dont il peut se servir de façon consciente.

Le Chi est représenté par une réserve de points. Plus cette réserve est élevée, plus le personnage dispose d'une réserve de Chi conséquente et plus il dégage une impression de puissance et de maîtrise. Certaines créatures fabuleuses, ou encore des individus devenus légendaires, peuvent disposer d'une réserve de Chi incroyable.

Le niveau de Chi peut devenir négatif avec des conséquences dangereuses pour le personnage. Le joueur dépense essentiellement ses points de Chi afin de réaliser les prouesses autorisées par ses Taos ou Techniques martiales, et afin de maîtriser les voies ésotériques du Taoïsme.

La réserve de Chi

Celle-ci se calcule de la manière suivante :

1 - En fonction des Aspects du personnage et de l'Equilibre qui en découle, repérez dans le tableau la valeur de base du Chi.

2 - Multipliez ce chiffre par le niveau de Terre du personnage.

3 - Multipliez ce nombre par le Niveau de Maîtrise de son plus haut Talent.

Base du Chi

Corps (Métal + Eau) - Esprit (Bois + Feu) = Équilibre

ou

Esprit (Bois + Feu) - Corps (Métal + Eau) = Équilibre

Equilibre	*Base du Chi*
0	*4*
1 – 2	*3*
3 – 5	*2*
6 – 8	*1*

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Souffle vital

Résistance \ Equilibre	0 1 – 2	3 – 5	6 – 8
2	17 15	13	11
3 - 4	19 17	15	13
5 - 7	21 19	17	15
8 - 9	23 21	19	17
10	25 23	21	19

Repartition du Souffle vital

Souffle vital	Normal	Contusion	B. légère	B. grave	B. fatale
11	3	3	2	2	1
13	4	3	3	2	1
15	5	4	3	2	1
17	6	5	3	2	1
19	7	5	4	2	1
21	7	5	4	3	2
23	8	6	4	3	2
25	8	6	5	4	2

Défense passive

Selon la philosophie taoïste, ne pas agir est déjà agir d'une certaine manière. Ainsi, même le guerrier qui ne tente pas de se défendre consciemment esquive et pare les coups sans même parfois s'en rendre compte.

Chaque personnage possède une Défense passive qui représente la difficulté qu'il faut atteindre en combat afin de le toucher. En fait, elle correspond à un Seuil de Réussite que doit égaler ou dépasser le Test d'attaque de l'adversaire.

Le niveau de Défense passive est égal au niveau d'Eau du personnage plus son niveau de Bois plus 2 (**Eau+Bois+2**). Pour plus de détails sur la manière dont fonctionne cette Défense passive, reportez-vous au chapitre consacré aux règles de combat.

Le Souffle vital

Le Souffle vital est la vie qui anime le personnage, le souffle interne qui le maintient en bonne santé, sa capacité à endurer blessures et douleur tout au long de son existence.

Le personnage possède **cinq Niveaux de Souffle vital** qui déterminent l'état de santé dans lequel il se trouve. On distingue donc, du moins grave au plus grave : État normal, Contusion, Blessure légère, Blessure grave, Blessure fatale.

Chacun de ces Niveaux est constitué de plusieurs cases de Souffle vital, qui représentent en quelques sortes les points de vie du personnage.

Chaque fois que le personnage subit des dégâts, quelle que soit leur nature ou leur origine, le joueur coche une de ces cases par point de dégâts reçu, en commençant par celles du Niveau État normal. Une fois toutes les cases d'un Niveau de Souffle vital cochées, le personnage passe au Niveau directement inférieur.

Calculer le Souffle vital

Comme le Yin et le Yang sont complémentaires et forment ensemble le Tao, le Corps et l'Esprit doivent être en harmonie et ne faire qu'un. Ce n'est qu'à cette condition qu'un homme est en bonne santé.

Pour déterminer le Souffle vital du personnage, et donc le nombre de cases attribuées à chaque Niveau, il faut d'abord effectuer les calculs suivants :

Corps (Métal + Eau) - Esprit (Bois + Feu) = Équilibre
ou
Esprit (Bois + Feu) - Corps (Métal + Eau) = Équilibre

Métal + Terre = Résistance

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Il faut alors se reporter au tableau page précédente. La relation entre les deux résultats obtenus plus haut (Equilibre et Résistance) détermine le nombre de cases totales de Souffle vital dont dispose le personnage.

Ainsi, plus les Aspects physiques et mentaux du personnage sont équilibrés et plus son énergie vitale se révèle importante.

Le second tableau définit le nombre de cases attribué à chaque Niveau de Souffle vital selon le Souffle vital maximum déterminé durant la phase précédente.

Modificateur associé au Souffle vital

Les blessures accumulées réduisent l'efficacité et les capacités du personnage.

Chaque Niveau de Souffle vital est donc ainsi associé à un modificateur allant de 0 à +5. Il s'agit du modificateur qui vient s'ajouter au Seuil de Réussite de toutes les actions qu'entreprend désormais le personnage. Ce malus continue de s'appliquer jusqu'à ce que des soins ou une guérison naturelle améliorent l'état de santé du personnage.

Renommée

Le niveau de Renommée du personnage permet de mesurer sa notoriété à travers la Chine. Plus ce niveau est élevé, plus le personnage sera facilement reconnu là où il va.

À sa création, le personnage n'est encore que peu connu, et sa Renommée est alors égale à la valeur associée au Niveau de Maîtrise de son Talent le plus élevé.

Les Taos

Les Taos sont les piliers sur lesquels reposent le fonctionnement de l'univers, ils sont les lois qui régissent le cosmos.

En tant que héros, les personnages savent comment plier la création à leur volonté en canalisant leur Chi à travers ces Taos, afin d'accomplir les exploits dont se nourrissent les légendes.

Rapide présentation

Les Taos sont organisés un peu comme les Talents, en plusieurs Niveaux de Maîtrise. Chacun de ces Niveaux est associé à un ou plusieurs effets auquel le personnage a accès et dont il peut se servir pour améliorer ses actions ou accomplir des prouesses.

Lorsqu'il utilise un Tao, le personnage doit dépenser un nombre de points de Chi égal au Niveau de Maîtrise correspondant à l'effet qu'il souhaite appliquer à son action.

Acquérir les Taos

Les Taos fonctionnent comme des Talents en ce qui concerne leur acquisition et ils suivent donc les mêmes règles.

Lors de l'étape 5 de la création du personnage, le joueur dispose de **15 points** à investir pour acquérir Taos, Manœuvres de combat et Magie. Il peut s'il le souhaite utiliser tous ces points pour n'acheter que des Taos. Cependant s'il désire faire de son personnage un combattant aguerri ou un taoïste émérite, il lui est conseillé d'en garder quelques-uns de côté pour acheter des Manœuvres ou des techniques magiques.

Ici, le joueur dépense donc ses points de création afin d'acheter des Niveaux de Maîtrise dans un ou plusieurs Taos. Chaque Niveau doit être acheté séparément des autres et ces coûts se cumulent. Il peut alors utiliser les effets décrits aux Niveaux qu'il possède.

Niveau de Maîtrise	Apprenti	Confirmé	Expert
Coût	1	3	6

Les Manœuvres de combat

Maîtriser une arme ne se limite pas à savoir frapper ou parer avec. Le guerrier accompli sait utiliser une multitude de bottes ou de techniques différentes avec son arme.

Rapide présentation

Si le Talent martial de base permet de porter des attaques et d'effectuer des parades les Manœuvres correspondent à des coups plus élaborés, faisant généralement appel aux spécificités de l'arme (forme, taille, etc.).

Chaque Talent, et parfois chaque arme, se voit ainsi associé un certain nombre de Manœuvres, en fonction du Niveau de Maîtrise.

En combat, lorsqu'un personnage décide d'utiliser une Manœuvre, le SR de son Test est augmenté de + 1. Pour les détails concernant l'utilisation des Manœuvres, voir le chapitre consacré aux règles de combat (p.21).

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Les différentes Manœuvres sont présentées dans le chapitre qui leur est consacré (p.45).

Acquérir les Manoeuvres

Le personnage dispose pour s'acheter Taos, Manœuvres de combat et techniques magiques de **15 points** de création.

Nous avons vu plus haut comment il pouvait les dépenser pour acquérir les Taos.

La règles est la même pour acheter les Manœuvres de combat, avec les différences suivantes :

• Chaque Manœuvre est associée à un Niveau de Maîtrise du Talent martial. C'est ce Niveau de Maîtrise qui va déterminer le coût d'achat de la Manœuvre. Un personnage ne peut bien sûr acheter que des Manœuvres dont le Niveau associé est inférieur ou égal à son propre Niveau de Maîtrise dans son Talent martial.

• Le personnage n'a besoin de dépenser que le coût du Niveau de Talent associé à la Manœuvre qu'il souhaite acheter. Les coûts ne sont pas cumulatifs, ainsi acquérir une Manœuvre associée à un Niveau Confirmé ne requiert que la dépense de 3 points et non 4.

Le coût d'achat des Manœuvres de combat est résumé dans le tableau ci-dessous :

Niveau de Maîtrise	Apprenti	Confirmé	Expert
Coût	1	3	6

Posséder une ou plusieurs Manœuvres de combat associées à un Niveau de Maîtrise ne signifie pas que le personnage connaît forcément les Manœuvres des Niveaux inférieurs. De même, il n'est pas nécessaire de connaître l'intégralité des Manœuvres associées à un Niveau de Maîtrise pour pouvoir en choisir une ou plusieurs associées à un Niveau supérieur.

La Magie

Il faut bien garder à l'esprit que la magie n'est pas vue par ses pratiquants comme surnaturelle : elle découle juste de leur plus grande connaissance des interactions entre les forces et éléments de l'univers et elle est donc tout ce qu'il y a de plus naturel pour eux. Évidemment, les profanes voient les choses d'une autre manière…

Les pratiquants de la magie sont des *fangshi* taoïstes, des moines bouddhistes, des sorciers ou de simples rebouteux de village

L'organisation de la Magie

La Magie dans Qin s'organise autour de quatre voies ésotériques, chacun d'elles comprenant de nombreuses techniques mystiques, recettes d'alchimie ou pratiques de méditation qui peuvent être maîtrisées aussi bien par des érudits que par de simples chamans campagnards.

Chacune de ces voies est développée en détail dans le chapitre consacré à la Magie (p.49).

Il s'agit de l'Alchimie externe, l'Alchimie interne, la Divination et l'Exorcisme.

Acquérir les techniques magiques

Le personnage dispose pour s'acheter Taos, Manœuvres de combat et techniques magiques de **15 points** de création.

Nous avons vu plus haut comment il pouvait les dépenser pour acquérir les Taos et les Manœuvres.

La règle est la même pour s'acheter les techniques des voies ésotériques, avec les différences suivantes :

• Une voie magique impose certains pré-requis afin de pouvoir l'arpenter. Il s'agit en général des Talents à connaître et de leur Niveau de Maîtrise minimum. Par exemple, être un alchimiste émérite requiert d'avoir certaines connaissance en Herboristerie et Calligraphie. Il va de soi que le personnage doit avoir acquis au moins au Niveau Apprenti, le Talent mystique correspondant à la voie dont il souhaite maîtriser les secrets…

• Chaque technique magique se voit également associée à un Niveau de Maîtrise du Talent mystique correspondant à la voie à laquelle elle appartient. C'est ce Niveau de Maîtrise qui va déterminer le coût d'achat de la technique. Un personnage ne peut bien sûr acheter que des techniques dont le Niveau est inférieur ou égal à son propre Niveau de Maîtrise dans son Talent mystique. Certaines techniques ont également des pré-requis en terme de Talent ou de maîtrise d'une technique précédente.

• Le personnage n'a besoin que de dépenser le coût du Niveau de Talent associé à la technique magique qu'il souhaite acheter. Les coûts ne sont pas cumulatifs, ainsi acquérir une technique magique associée à un Niveau Confirmé ne requiert que la dépense de 3 points et non 4.

Le coût d'achat des techniques magiques est résumé dans le tableau ci-dessous :

Niveau de Maîtrise	Apprenti	Confirmé	Expert
Coût	1	3	6

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Les règles

Tout comme l'univers est ordonné par des décrets célestes, Qin est un jeu de rôle possédant un corpus de règles encadrant ce que les personnages peuvent ou ne peuvent pas faire et nommé Système Yin/Yang. Ces règles sont présentées dans le présent chapitre.

Le système de jeu

Quand un personnage tente une action qu'il ne peut pas rater, il réussit.

Quand un personnage tente une action impossible à réaliser, il échoue.

Entre ces deux extrêmes, il existe une infinité de possibilités. Quand le personnage tente une action qu'il peut réussir ou rater, un jet de dé, ici nommé Test, est effectué.

Pour ces Tests, Qin utilise un dé spécial nommé **Dé Yin/Yang** qui est utilisé par le Meneur de Jeu ou les joueurs chaque fois que c'est nécessaire.

Il faut garder en tête que ce système de jeu est un simple outil entre les mains du Meneur de Jeu et des joueurs, qui ne doit jamais prendre le pas sur le plaisir de jeu ou être un frein à l'interprétation. Les règles ne doivent être utilisées qu'en cas de nécessité absolue, quand la communication entre le Meneur de Jeu et les joueurs trouve ses limites et qu'un arbitrage impartial devient nécessaire.

Le Dé Yin/Yang

Le Système Yin/Yang est des plus simples mais possède également son lot de particularités qui le caractérisent et le différencient des règles d'autres jeux de rôle.

Il utilise un seul type de dé : le Dé Yin/Yang. Ce dé un peu particulier est en fait la combinaison de deux dés à dix faces : un noir qui est nommé le Dé Yin et un blanc qui est nommé le Dé Yang. Ce Dé Yin/Yang est utilisé dans toutes les situations nécessitant de faire appel au système de jeu. Le lancer du dé représente alors la part de hasard, de destin et de chance qui existe pour chaque action.

Voici comment s'utilise le Dé Yin/Yang :

Les deux dés à dix faces qui le composent sont lancés et on soustrait le résultat du plus faible au résultat du plus fort afin d'obtenir le résultat final du jet, qui n'est ainsi jamais négatif.

Le zéro se lit bien comme un zéro et non comme un dix comme c'est le cas dans de nombreux jeux de rôle. On obtient ainsi un écart variable s'échelonnant de 0 à 9.

Exemple : Une série de jets du Dé Yin/Yang donne les chiffres suivants :
Dé Yin 4 / Dé Yang 2 : résultat du Dé Yin/Yang = 2
Dé Yin 1 / Dé Yang 8 : résultat du Dé Yin/Yang = 7
Dé Yin 3 / Dé Yang 3 : résultat du Dé Yin/Yang = 0

Les Tests

Afin de résoudre une action qu'il entreprend, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de réussir un Test. Ceci ne se fait que lorsque le Meneur de Jeu pense qu'il existe une possibilité que l'action entreprise échoue ou lorsque celle-ci rencontre une opposition. Le joueur doit alors effectuer un Test pour en déterminer le résultat.

Les Tests font appel aux caractéristiques du personnage, appelées ici Aspects et dans la plupart des cas à ses compétences, nommées Talents. Ainsi lorsqu'il fait un Test, le joueur additionne le niveau de son Aspect, le niveau de son Talent éventuel et le résultat du Dé Yin/Yang.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Pour cela, le Meneur de Jeu et le joueur déterminent ensemble quel Aspect et éventuellement quel Talent simulent le mieux l'action entreprise. Les combinaisons possibles entre Aspects et Talents sont ainsi quasi infinies.

Ainsi, un Test est généralement ainsi formulé :

Test : Aspect (+ Talent) + Dé Yin/Yang

Test simple

Lorsque un personnage tente une action à laquelle personne ne s'oppose, on parle de Test simple.

Le Meneur de Jeu fixe pour l'action envisagée une difficulté minimum à atteindre. Cette valeur est appelée Seuil de Réussite (SR) de l'action.

Le personnage réussit son action lorsque, lors d'un Test, il obtient un résultat final supérieur ou égal à la valeur du Seuil de Réussite demandé. Sinon, il échoue.

La différence entre le résultat d'un Test réussi et le SR est appelé Marge de Réussite. Dans bien des cas, elle permet de quantifier le succès obtenu : plus elle est élevée, plus le personnage a brillamment réussi son action.

Aspect + Talent + Dé Yin/Yang supérieur ou égale au SR = Action réussie
Résultat du Test réussi – SR = Marge de Réussite

Le tableau, page suivante, vous donne une idée et des exemples des Seuils de Réussite les plus courants. Il doit servir de guide au Meneur de Jeu qui pourra adapter ceux-ci en fonction de la manière dont les personnages abordent une difficulté.

Test sans Talent :

Généralement, un Test fait appel à un Talent précis. Mais il peut arriver qu'un personnage ait à accomplir une action qui ne soit couverte par aucun Talent et ne nécessite que l'utilisation d'un Aspect (faire appel à sa mémoire, sa force, etc.).

Il faut alors déterminer quel Aspect s'applique et effectuer un Test contre le SR fixé. Chaque fois que les règles mentionnent un Test d'Aspect pur, c'est ce mécanisme qui s'applique.

Les Marges de Réussite se calculent de la même manière que pour un Test impliquant un Talent.

Test impliquant plusieurs Talents :

Il peut arriver que l'action envisagée par un personnage fasse appel à plusieurs Talents. Par exemple, combattre à dos de cheval implique de disposer d'un Talent martial adéquat et du Talent équitation.

Dans un tel cas, le personnage fait son Test en utilisant, parmi tous ceux pouvant s'appliquer à l'action, le Talent ayant le plus faible Niveau de Maîtrise. En effet, un individu reste limité par ses faiblesses…

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Seuil de Réussite	Difficulté	Exemple
3	Immanquable	Lacer ses bottes
5	Facile	Grimper le long d'une corde à nœuds
7	Moyen	Planter un couteau dans une cible à trois mètres
9	Difficile	Atteindre d'une flèche un oiseau en vol
11	Très difficile	Se dissimuler dans un entrepôt en plein jour
13	Héroïque	Traverser une rivière de lave en bondissant d'îlot en îlot
15	Légendaire	Gagner dix parties de go jouées simultanément avec les dix plus grands maîtres des Royaumes

Test en Opposition

Parfois, deux ou plusieurs personnages peuvent s'opposer les uns aux autres, contrecarrant leurs actions respectives.

Dans ce cas, le SR n'est plus choisi par le Meneur de Jeu, mais dépendra de la personne qui s'oppose à l'action : on parle alors de Test en Opposition. Il peut s'agir par exemple d'un bras de fer entre deux farouches gardes du corps ou d'un espion habile tentant de tromper la vigilance d'une sentinelle.

Lorsque deux personnes agissent l'une contre l'autre, la procédure à suivre devient donc la suivante :

Chaque protagoniste impliqué dans le Test en Opposition effectue un Test avec pour Seuil de Réussite le résultat obtenu par son (ses) adversaire(s).

Celui qui obtient le plus haut résultat gagne la confrontation. La différence entre les résultats des Tests permet de quantifier dans quelle mesure le vainqueur a remporté l'opposition.

Si les adversaires obtiennent le même résultat, la confrontation n'est pas résolue et se poursuivra le tour suivant.

NB : Même si les combats font appel à ce système de Test en Opposition, les règles qui les régissent utilisent de nombreux autres éléments et ils ne se résument donc pas à un simple jet opposé.

Test continu

Une action entreprise par un personnage peut nécessiter du temps et de gros efforts avant de pouvoir être finalement achevée. Il peut s'agir par exemple de la création d'une épée, de la préparation d'un poison ou du déchiffrage d'un long rouleau crypté.

Dans de tels cas, le Meneur de Jeu peut choisir de faire faire au joueur un Test continu plutôt qu'un Test simple. Il décide alors, en plus d'un SR approprié, d'un Seuil de Difficulté pour l'action (SD) et d'une Période.

- **Le Seuil de Difficulté** symbolise le temps et l'énergie nécessaires afin de compléter l'action entreprise.
- **La Période** est le délai s'écoulant entre deux Tests.

Le joueur effectue tout d'abord un Test normal contre le SR et en cas de réussite, note sa Marge de Réussite. Il effectue ensuite un second Test lorsque la Période est écoulée et, toujours en cas de succès, ajoute sa nouvelle Marge à la précédente. Il continue ainsi jusqu'à avoir atteint le SD fixé par le Meneur de Jeu. Alors, l'action est achevée.

Si le joueur obtient par malheur un échec critique, à quelque moment que ce soit du processus, il réalise une lourde erreur et doit reprendre son travail à zéro.

Si au contraire il obtient un Equilibre Yin/Yang, il double aussitôt le total des Marges obtenues jusqu'ici et y ajoute le chiffre indiqué par les dés.

Le tableau vous donne une idée et des exemples des Seuils de Difficulté et des Périodes les plus courants. Il doit servir de guide au Meneur de Jeu qui pourra adapter ceux-ci en fonction de la manière dont les personnages abordent l'action nécessitant un Test continu.

- Bureaucratie
Obtenir un rendez-vous avec un ministre (le personnage est renvoyé de bureaux en bureaux)
SR 7 SD 30 Période : 3 heures

- Calligraphie
Recopier un texte classique de taille moyenne
SR 5 SD 20 Période : 3 heures

- Herboristerie
Préparer une pommade contre les piqûres d'insectes (le personnage dispose déjà des ingrédients nécessaires)
SR 7 SD 25 Période : 5 minutes

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

- Diplomatie
Mener à bien une négociation entre deux ambassades neutres l'une envers l'autre
SR 7 SD 35 Période : 1 jour
- Artisanat
Réaliser un objet en céramique de taille moyenne
SR 5 SD 20 Période : 1 heure
Tresser une grosse corde de trente mètres
SR 5 SD 15 Période : 10 minutes
Fabriquer des bottes de cuir de bonne qualité
SR 7 SD 25 Période : 2 heures
Assembler un large coffre de bois
SR 7 SD 30 Période : 1 heure
Tisser un vêtement uni
SR 7 SD 30 Période : 3 heures
Tailler vingt flèches pour un arc
SR 7 SD 25 Période : 30 minutes
Fabriquer un bouclier de fantassin
SR 9 SD 30 Période : 1 heure
- Forge
Fabriquer une lame d'épée ou une hampe de hallebarde
SR 9 SD 30 Période : 3 heures
Forger un soc de charrue
SR 7 SD 20 Période : 3 heures
- Équitation
Dresser un poulain sauvage
SR 9 SD 40 Période : 1 jour

Résultats particuliers

Certains résultats du Dé Yin/Yang donnent des effets particuliers, faisant lamentablement échouer le Test ou au contraire en faisant une réussite brillante.

Équilibre Yin/Yang

Si le résultat du Dé Yin/Yang est un double, de n'importe quel chiffre autre que le zéro, le personnage obtient un résultat bien supérieur à ses espérances, une réussite critique. Ses forces Yin et Yang se trouvent en parfaite harmonie, appelant sur lui la faveur des dieux. L'action réussit automatiquement et les conséquences en sont particulièrement favorables.

Enfin, le personnage récupère aussitôt un nombre de points de Chi égal au chiffre indiqué par les dés (de 1 à 9 points) sans bien sûr pouvoir dépasser son maximum.

Si l'action doit se voir associer une Marge de Réussite, celle-ci est alors égale au chiffre indiqué par les dés.

Échec critique

Si le résultat du Dé Yin/Yang est un double zéro, les forces Yin et Yang du personnage sont si faibles, le déconnectant des lois de l'univers, que l'action se transforme automatiquement en échec aux conséquences catastrophiques pour le personnage.

Attention cependant, catastrophique ne signifie pas forcément mortel. Ainsi, au beau milieu d'un combat, si le personnage obtient ce résultat fatidique, son arme peut se briser, s'enfoncer profondément dans un tronc et y rester coincée ou il peut chuter lourdement. Ou bien, alors qu'il tente de tromper la vigilance d'un garde, il renverse par mégarde un gong de bronze. La situation, suite à un résultat malheureux, doit néanmoins se compliquer sérieusement.

Enfin, en cas d'échec critique, le personnage perd également et aussitôt cinq points de Chi, sans que cette perte ne puisse toutefois le faire tomber dans le négatif.

Réussite automatique

Afin d'éviter un trop grand nombre de jets de dés, le Meneur de Jeu peut décider d'appliquer la règle suivante :
• Si la somme de l'Aspect et du Talent d'un personnage dans une situation donnée s'avère être supérieur ou égale au SR, l'action est automatiquement réussie. Le joueur peut néanmoins choisir de lancer les dés afin d'obtenir une Marge de Réussite élevée.

NB : Cette règle de réussite automatique ne peut jamais être utilisée dans le cadre d'un combat.

Utiliser le Chi

Force universelle, énergie mystique, fondement du monde, souffle élémentaire, le Chi prend place en chaque chose, en chaque être. Il se trouve à la fois à la source de la vie et en résulte. Impossible à voir ou à toucher, la plupart des citoyens des Royaumes combattants se contentent de croire à son existence. Après tout, les prouesses des plus grands héros ou les puissances magiques que déclenchent les *fangshi* ne sont-elles pas la preuve qu'une telle énergie baigne le monde ?

Mais comprendre le Chi est bien plus que de simplement l'accepter en tant que réalité. Pour les personnages, cela correspond à découvrir le monde tel qu'il est vraiment, à percevoir ses lois intimes et enfin, pouvoir les manipuler. Pour à son tour devenir un héros de légende.

Les diverses utilisations du Chi

Les points de Chi servent avant tout à activer les effets liés aux Taos, à réaliser les Techniques martiales ou à utiliser les techniques magiques.

Concrètement, le personnage canalise cette énergie fondamentale et, grâce à sa compréhension et sa perception de la structure de l'univers, la modèle selon sa volonté. Si des individus capables de telles prouesses restent rares, la puissance que leur confère cette capacité les place au-dessus des autres habitants des Royaumes et leur apporte ce petit plus qui fera d'eux des légendes.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

En résumé

Ce tableau résume les différents cas de figure pouvant se présenter dans le cadre d'une opposition impliquant des résultats particuliers.

Premier personnage	***Second personnage***	***Résultat de l'opposition***
Réussite normale	*Réussite normale*	*Le plus haut résultat l'emporte*
Réussite normale	*Echec critique*	*Le premier personnage l'emporte largement*
Equilibre Yin/Yang	*Réussite normale*	*Le premier personnage l'emporte*
Equilibre Yin/Yang	*Equilibre Yin/Yang*	*Le plus haut résultat l'emporte*
Equilibre Yin/Yang	*Echec critique*	*Le premier personnage l'emporte largement*

Utiliser les Taos :

Chaque utilisation d'un Tao nécessite la dépense de points de Chi afin de réaliser les effets souhaités. Le personnage insuffle dans son action un nombre de points de Chi égal au niveau de l'effet envisagé. S'il utilise conjointement plusieurs Taos, les coûts de chaque effet se cumulent entre eux.

Utiliser les Techniques martiales :

Lorsqu'un personnage souhaite se servir d'une botte secrète issue d'un style martial, ces antiques techniques de combat qui différencient le simple bretteur de l'escrimeur divin, il doit dépenser un certain nombre de points de Chi, indiqué en général dans la description de la Technique martiale.

Utiliser les Techniques magiques :

Utiliser les techniques d'exorcisme, préparer une recette alchimique, puiser en soi la force de la nature ou encore pratiquer les arts délicats de la divination requiert également la dépense de Chi. Chaque technique magique se voit ainsi associer un coût en points de Chi pour être utilisée, coût que devra dépenser le personnage souhaitant l'utiliser.

Utiliser sa force intérieure :

Il est possible pour un personnage d'utiliser son Chi afin d'améliorer ses chances de réussite lorsqu'il tente une action, en puisant au plus profond de ses ressources internes, tirant partie du lien qu'il possède avec l'univers entier.

Le joueur doit annoncer avant de faire son Test qu'il souhaite dépenser des points de Chi pour en améliorer les chances de succès. Il ajoute alors un bonus au résultat final de son Test, s'élevant au maximum au niveau de son Aspect Terre. En contrepartie, il dépense aussitôt un nombre de points de Chi égal au double du bonus accordé. Grâce à cette utilisation du Chi, le personnage peut améliorer significativement une Marge de Réussite ou réaliser une prouesse autrement plus difficile, d'autant qu'il peut cumuler cette utilisation de son Chi avec les précédentes.

Épuiser sa réserve de Chi

À force d'accomplir des exploits en puisant dans sa force interne, le personnage peut se retrouver dans des situations délicates au cours desquelles il aura épuisé sa réserve de Chi, voire l'aura faite basculer dans le négatif…

Aucun point de Chi :

Le Chi représente une forme de réserve d'énergie interne que contrôle le personnage. S'il devait par mégarde, par Magie ou suite à une utilisation forcenée perdre le dernier de ses points de Chi, il se retrouverait alors aussitôt vidé d'une part de son essence vitale.

De fait, le personnage ne pourrait plus alors faire appel à son Chi et perdrait son statut de héros pour ne plus redevenir qu'un simple mortel, jusqu'à ce qu'il ait pu faire remonter sa réserve.

Points de Chi négatifs :

Il s'agit pour le personnage du dernier recours : faire appel à son dernier souffle, celui qui peut renverser une situation désespérée.

Un personnage peut dépenser des points de Chi et faire tomber ainsi sa réserve dans le négatif. Cependant, chaque point de Chi inférieur à zéro se transforme alors immédiatement en un point de dégât à retirer du Souffle vital. Le personnage puise en effet dans ses ultimes réserves, il peut sans doute réaliser une prouesse extraordinaire mais doit accepter d'en payer le prix. Ainsi, il est possible d'aller jusqu'à sacrifier sa vie pour réaliser une prouesse dont les légendes se souviendront.

Le Chi et le Dé Yin/Yang

Certains résultats particuliers du Dé Yin/Yang peuvent affecter la réserve de Chi du personnage.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Chi et Équilibre Yin/Yang :

Le personnage qui lors d'un Test obtient un Équilibre Yin/Yang récupère aussitôt un nombre de points de Chi égal au chiffre indiqué sur les dés. Il ne peut pas ainsi dépasser son maximum.

Chi et Échec critique :

En cas d'échec critique lors d'un Test, non seulement le personnage échoue dans sa tentative, mais en plus il perd aussitôt cinq points de Chi avec toutes les conséquences néfastes que cela peut entraîner, sans toutefois que cette perte puisse faire basculer sa réserve dans le négatif.

Utiliser les Taos

Lorsqu'il accomplit une action, le personnage peut parfaitement décider d'appliquer à celle-ci l'effet d'un Tao (ou de plusieurs) afin de l'améliorer, de la rendre plus spectaculaire ou tout simplement de la réussir tant certains Taos ont la capacité de transformer l'impossible en possible.

Lorsqu'un personnage souhaite donc utiliser un Tao dans le cadre de son action, il lui suffit de l'annoncer et de dépenser le nombre de points de Chi requis, puis d'appliquer les effets désirés au résultat de son action.

Rappelons que pour utiliser un Tao, le personnage doit dépenser un nombre de points de Chi égal au niveau de l'effet appliqué. En cas d'utilisation de plusieurs effets, leurs coûts se cumulent.

Le système de combat

L'affrontement physique est quelque chose de très présent dans l'univers de Qin. Un combat peut aussi bien revêtir la forme d'une joute amicale entre deux maîtres de sabre, celle d'une lutte à mort entre deux soldats sur un champ de bataille ou encore celle d'un affrontement entre des malandrins et leurs proies.

Les combats sont des moments de jeu très intenses, qui nécessitent des règles précises car bien souvent les personnages y mettent en jeu quelque chose d'essentiel, qu'il s'agisse de leur vie ou tout simplement de leur fierté de héros…

Nous abordons donc ici les règles spécifiques au combat. Ce système ne présente aucune difficulté en soi. Il se fonde sur le principe des Tests simples et des Tests en Opposition. Certains éléments viennent ajouter un peu plus de réalisme et de précision à l'ensemble, ou au contraire permettent de simuler les prouesses extraordinaires dont se montrent capables les plus grands héros des épopées légendaires. Lisez plusieurs fois ce chapitre puis testez ces règles afin de vous assurer que vous les avez bien comprises. Petit à petit, avec l'habitude, vous les maîtriserez parfaitement.

NB : Les combats doivent faire l'objet d'une attention particulière de la part des joueurs. Ne les laissez pas s'enfermer dans une routine du type « je frappe, je défends ». Ils doivent vivre ces scènes avec intensité et de la manière la plus spectaculaire possible. Insistez sur les descriptions afin qu'eux aussi s'impliquent dans la narration du combat et se mettent à inventer toutes sortes de mises en scène rendant ces assauts inoubliables. Les Manœuvres et les Taos, une fois bien compris, peuvent tout à fait servir de base à cette démarche d'élaboration de combats mémorables. N'hésitez pas à vous inspirer des spectaculaires films de sabre de Hongkong ou des péripéties mises en scènes dans les romans d'aventure chinois.

Le temps dans un combat

Dès qu'un affrontement s'engage entre les personnages et leurs adversaires, le Meneur de Jeu doit alors devenir bien plus rigoureux dans la gestion des actions de chacun. Un combat se décompose en tours et passes d'armes.

Le tour

Un tour est le laps de temps nécessaire à un personnage moyen pour réaliser une action. On considère qu'un tour dure quelques secondes, deux ou trois en général.

En réalité, la plupart des personnages peuvent, grâce à leur maîtrise des Talents martiaux, accomplir plusieurs actions. Dans un tour, un personnage peut ainsi agir un nombre de fois déterminé par son Niveau de Maîtrise dans le Talent martial principal qu'il compte utiliser selon le tableau ci-dessous :

Niveau de Maîtrise du Talent martial	*Nombre d'actions par tour*
Inexpérimenté	*1*
Apprenti	*2*
Confirmé	*3*
Expert	*4*
Maître	*5*
Légendaire	*6*
Divin	*7*

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Dès lors qu'au moins un personnage a plus d'une action dans un tour, on décompose celui-ci en passes d'armes.

La passe d'armes

Le tour de combat se divise à son tour en passes d'armes. Le nombre de ces passes d'armes dépend des protagonistes du combat. Il y en a autant que le nombre maximum d'actions dont dispose le combattant le plus actif. Chaque passe d'armes représente le laps de temps compris entre l'action du personnage ayant la plus haute initiative et celle de celui ayant la plus basse.

Lors d'une passe d'armes, un personnage peut n'entreprendre qu'une action de son choix. Attaquer, dégainer une arme, encocher une flèche et tirer, se déplacer constituent des exemples d'actions.

En fait, tout mouvement ou geste complexe que tente le personnage se trouve considéré dans ce cadre comme une action.

Seule exception : les actions de défense peuvent être entreprises même si le personnage a déjà agi ou va agir lors de la passe d'armes. Accomplir ainsi une Défense active nécessite de sacrifier une action plus tardive du personnage, que le joueur réservait pour une prochaine passe d'armes.

Les distances de combat

Définition des distances de combat

Quelles que soient les armes maniées par les différents adversaires lors d'un combat, sont arbitrairement définies deux distances de combat : une zone d'engagement et une zone hors d'atteinte.

La zone d'engagement correspond à l'espace nécessaire et suffisant pour que les combattants puissent s'attaquer efficacement. Au sein de cette aire de combat rapprochée, par leurs mouvements, leur allonge et leurs feintes, ils peuvent chacun atteindre leur adversaire mais également être atteints par ses coups. Toute implication en mêlée signifie que les protagonistes du combat se trouvent dans cette zone d'engagement.

Dès lors qu'il n'est plus possible de porter une attaque en mêlée contre un adversaire, car l'agresseur se trouve trop loin de sa cible, les combattants se tiennent alors tous deux dans la zone hors d'atteinte. Le combat se résume alors à des échanges de tirs ou de lancers, ou à des déplacements des guerriers afin de rejoindre la zone d'engagement de leurs adversaires.

Se déplacer durant un combat

Une fois la mêlée initiée, les combattants ne cessent de se mouvoir. Ils tournent autour l'un de l'autre, changent de posture et de garde, attaquent, parent et esquivent à chaque passe d'armes.

Cependant, tant qu'ils ne tentent pas de rompre cet affrontement, ils restent ensemble dans leur zone d'engagement.

Voici les types de mouvements autorisés lors d'un tour de combat :

• **Se déplacer :** Le personnage décide de parcourir une distance inférieure ou égale à son niveau d'Eau en mètres. Cela constitue son action pour la passe d'armes en cours. Il peut y associer les effets d'un Tao afin d'augmenter cette distance de base ou le type de déplacement possible (bondir, se déplacer discrètement, etc.) Ici, le personnage ne tente pas de venir se placer au contact d'un adversaire.

• **Engager l'adversaire :** Cette fois, le déplacement vise spécifiquement à rejoindre un ennemi afin de le combattre au corps à corps. De la même manière, on considère le mouvement de base du personnage auquel peuvent venir s'adjoindre les effets de certaines Taos. Cependant, le déplacement ainsi initié doit impérativement stopper dès que le personnage rejoint la zone d'engagement de son adversaire. Les combattants se retrouvent alors engagés dans un corps à corps. Ce déplacement constitue une action.

• **Se désengager du corps à corps :** Le personnage utilise son mouvement afin de quitter la zone d'engagement et de se placer en zone hors d'atteinte. Son action correspond alors à un déplacement qui l'éloigne de son adversaire. Il se retrouve dans ce cas à une distance égale au mouvement effectué, distance que son ennemi doit à son tour parcourir s'il veut de nouveau réengager le combat en mêlée avec le fuyard.

• **Contourner son adversaire :** Une fois engagés en corps à corps, on considère que deux combattants réagissent immédiatement aux mouvements et déplacements l'un de l'autre. Ainsi, il n'est normalement pas possible de contourner un adversaire pour le frapper dans le dos, ou bien de côté. Sauf dans le cas suivant : un personnage peut sauter par-dessus un autre grâce au Talent Acrobatie cumulé avec le Tao des Six Directions. Ce déplacement constitue une action, et s'il veut bénéficier de sa nouvelle position afin d'attaquer son adversaire en position désavantageuse, il doit également faire appel à un autre Tao pour disposer d'une seconde action. Dans le cas contraire, sa cible se retrouve automatiquement face à lui lors de la prochaine passe d'armes, après avoir réagi à ce déplacement spectaculaire.

• **Attaquer de dos ou de côté :** Selon ce qui est stipulé ci-dessus, une attaque dans cette position ne peut donc correspondre en général qu'à l'un des deux cas de figure suivants :

• La victime de cette attaque est surprise et ne perçoit pas que son adversaire vient de pénétrer dans la zone d'engagement.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

• Le personnage combat face à plusieurs adversaires et certains se trouvent de facto placés dans son dos ou sur ses flancs. Ils peuvent alors bénéficier des bonus accordés pour cette position avantageuse.

Un tour de combat

Au début du tour de combat, chaque joueur impliqué dans celui-ci annonce au Meneur de Jeu ce que son personnage souhaite accomplir.

S'il désire utiliser un Talent complexe autre que martial, il passe normalement son tour à réaliser cette unique action (crocheter une serrure, se cacher, escalader un mur, etc.). Cela constituera la seule action qu'il pourra entreprendre au cours du tour, et elle pourra durer d'ailleurs plus d'un tour. Il lui suffit alors simplement d'effectuer un Test de Talent contre un SR fixé par le Meneur de Jeu.

Si par contre le personnage désire accomplir un acte ne nécessitant aucun Test, celui-ci ne prend qu'une seule de ses actions pour ce tour. Il effectue ce geste simple lors de l'une des passes d'armes où il a le droit d'agir, à son rang d'initiative.

S'il souhaite se battre, le joueur annonce quel Talent martial il compte mettre en oeuvre et calcule aussitôt le nombre d'actions dont il dispose pour ce tour.

L'initiative

Chaque participant au combat détermine son score d'initiative pour le tour. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé gagne l'initiative pour ce tour au cours de chacune des passes d'armes le composant.

Afin de déterminer son initiative, un personnage fait un Test d'Initiative en utilisant son Aspect Eau.

Test d'Initiative = Eau + Dé Yin/Yang

Puis ensuite, par ordre d'initiative décroissante, chaque combattant effectue sa première action. Une fois que chaque protagoniste a eu l'occasion d'effectuer une action, la passe d'armes se termine et l'on passe à la suivante, en utilisant le même ordre d'initiative, jusqu'à ce que plus aucun des personnages impliqués n'ait d'action disponible.

On passe alors à un nouveau tour de combat et l'initiative est à nouveau déterminée.

Un personnage obtenant un Équilibre Yin/Yang lors de son Test d'initiative est considéré comme ayant une initiative supérieure d'un point à la plus haute initiative obtenue parmi les autres protagonistes.

NB : En cas d'égalité au Test d'Initiative entre deux personnages, on compare leur Aspect Eau, le plus haut prenant l'initiative sur l'autre. En cas de nouvelle égalité, les deux protagonistes agissent exactement en même temps.

Agir

Une fois déterminé de combien d'actions disposent les personnages et dans quel ordre ils vont agir durant le tour, ils peuvent alors effectuer leurs actions.

Se déplacer :

En utilisant une action, le personnage peut se déplacer d'un nombre de mètres maximum égal à son niveau d'Eau. Il doit alors respecter les règles énoncées ci-dessus à propos des déplacements durant un combat. Si le personne ne fait rien d'autre que se déplacer durant le tour, il peut parcourir une distance égal à (Eau x 7) mètres.

Attraper une flèche ou une arme de jet :

Un personnage peut en une action saisir un nombre de traits ou d'armes de jet (couteaux, dards, etc.) égal à son Niveau de Maîtrise dans le Talent martial approprié. Tant qu'il a encore au moins une arme dans les mains, il n'a pas besoin de dépenser d'action pour recharger avant d'attaquer et peut donc utiliser sa prochaine action pour faire un Test d'attaque.

Par exemple, un personnage ayant le Talent Gongshù au Niveau Expert peut en une action saisir trois flèches. Il pourra donc lors de ses trois actions suivantes tirer à l'arc, avant d'avoir à nouveau à puiser dans son carquois en utilisant pour ce faire une action.

Certaines Manœuvres peuvent nécessiter d'avoir ainsi plusieurs armes ou traits en main pour être utilisées.

Attaquer en mêlée :

Lorsqu'il tente de frapper un adversaire, le personnage utilise une action et doit effectuer un Test d'attaque.

Attaque = Métal + Talent Martial + Dé Yin/Yang

Le SR de ce Test est égal à la Défense passive de la personne attaquée. Si le Test est réussi, on considère que l'attaque porte (le défenseur ayant encore la possibilité de se défendre activement). Toute action d'attaque peut se voir adjoindre une Manœuvre de combat, une Technique martiale et un ou plusieurs effets de Tao.

Attaquer à distance :

Toute attaque par projectile, qu'il s'agisse d'utiliser une arme de tir ou de lancer, suit la même règle de base.

Le tireur utilise une action et doit réussir un Test d'attaque contre la Défense passive de sa cible. Certains modificateurs, en particulier la distance entre le tireur et sa cible, peuvent venir altérer ce Seuil de Réussite de base.

Chaque arme de tir ou de lancer indique les portées pratiques de son utilisation. On en distingue quatre : portée courte, portée moyenne, portée longue et portée extrême. La couverture de la cible entre également en jeu.

Si le personnage passe une action à préparer son tir afin de le déclencher lors de son action suivante, il se verra octroyer un bonus de + 1 au résultat de son Test. Il ne peut retenir son tir ainsi qu'un nombre d'actions d'affilée égal à son niveau de Bois, ce bonus étant alors égal au nombre d'actions passées ainsi à viser.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Se défendre :

Atteint par une attaque adverse, c'est-à-dire lorsque le Test d'attaque est égal ou supérieur à son niveau de Défense passive, un personnage dispose encore de la possibilité d'effectuer une Défense active. Il doit pour cela lui rester au moins une action pour ce tour de combat. Il la dépense immédiatement pour réaliser cette défense, qui correspond alors à une esquive ou une parade. Si le personnage a déjà agi lors de cette passe d'armes, car il bénéficiait d'une initiative supérieure à celle de son adversaire, il peut toujours tenter une Défense active, s'il lui reste bien évidemment au moins une autre action à effectuer dans ce tour. De même, effectuer une Défense active ne l'empêche pas d'agir ensuite s'il n'avait pas encore utilisé son action de la passe d'armes.

Ainsi, tant qu'il lui reste des actions dans le tour, un personnage peut tenter une Défense active contre toutes les attaques qui le prennent pour cible. Le joueur doit attendre de savoir si le coup surpasse sa Défense passive avant de décider d'engager ou non une Défense active. C'est la seule manière (à l'exception de l'utilisation de certains Taos ou Manœuvres de combat) dont dispose un combattant pour réaliser plusieurs actions lors de la même passe d'armes (une action quelconque et une ou plusieurs Défenses actives). De même, il continue à agir normalement lors des passes d'armes suivantes, tant qu'il lui reste encore des actions.

Une Défense active peut être une parade ou une esquive.

En parant, le personnage interpose son arme ou son corps pour bloquer le coup adverse. Le bon sens doit guider le joueur lorsqu'il tente une parade : arrêter un coup de lance avec une épée est classique, mais parer un coup de hallebarde à mains nues paraît plus périlleux…

En esquivant, le personnage se jette hors de la trajectoire du coup de son adversaire.

On ne peut parer une attaque à distance que si le Talent martial utilisé possède un Niveau de Maîtrise minimum d'Expert. Par contre, on peut esquiver une telle attaque même si l'on est Inexpérimenté en Esquive.

• Une parade se fait en réalisant un **Test d'Eau + Talent martial approprié + Dé Yin/Yang** contre un SR égal au résultat du Test d'attaque.
• Une esquive se fait en réalisant un **Test d'Eau + Esquive + Dé Yin/Yang** contre un SR égal au résultat du Test d'attaque.

Autres actions :

Outre celles déjà énumérées, le personnage peut accomplir diverses actions lors d'une passe d'armes, ne nécessitant pas plus de quelques secondes pour être accomplies. En voici quelques exemples :

- Ramasser un objet
- Dégainer une arme
- Se dégager d'une immobilisation
- Se relever
- Etc.

La hiérarchisation des actions

Lors d'une simple passe d'armes, la possibilité de cumuler des effets de Taos, de la magie et des Manœuvres de combat peut parfois donner lieu à un enchaînement de Tests simulant les nombreuses actions entreprises. Ainsi, en une seule passe d'armes, le joueur se retrouve plongé dans une série de lancers de dés qui déterminent les actions qu'accomplit son personnage. Dans un tel cas, il est nécessaire de bien se rappeler les principes suivants :

- Les différentes actions qui s'enchaînent au cours de la passe d'armes se déroulent et se résolvent dans l'ordre chronologique de leur mise en application.

• Chaque action est résolue au moyen du Test adéquat.
• Chaque Test est en général indépendant des autres et n'entraîne pas forcément l'annulation des suivants.
• Les actions étant résolues immédiatement, les effets des blessures subies s'appliquent immédiatement

Résultats particuliers en combat

Lors des Tests de combat (attaque ou défense), les résultats particuliers du Dé Yin/Yang ont une grande influence.

Équilibre Yin/Yang :

Le personnage qui obtient un Équilibre Yin/Yang sur son Test d'attaque réalise un assaut particulièrement brillant, déjouant toutes les défenses de son adversaire. On considère qu'il surpasse aisément la Défense passive de celui-ci.

Si la victime de l'attaque désire néanmoins se défendre efficacement contre un tel coup, il lui faudrait à son tour obtenir un Équilibre Yin/Yang sur son Test de Défense active. Dans un tel cas, il suffit alors de comparer les résultats des Tests, le plus haut l'emportant sur l'autre.

Le personnage qui obtient un Équilibre Yin/Yang sur son Test de Défense active utilisée contre une attaque banale parvient à déjouer le coup porté de façon éblouissante. On considère qu'il réussit aisément à se défendre, donc comme ayant une initiative supérieure de un point à l'adversaire contre lequel il s'est défendu lors de la prochain passe d'armes.

Échec critique :

Obtenir un Échec critique lors d'un Test d'attaque a en général des conséquences désastreuses pour le personnage, que le Meneur de Jeu se fera un plaisir de mettre en scène. Ainsi, l'infortuné pourra planter son épée dans un mur, briser son arme, la laisser tomber, etc.

De même, celui qui fait un échec critique sur son Test de Défense active s'expose à de graves ennuis. Non seulement le coup n'est pas évité mais en plus le personnage peut subir divers désagréments comme voir son arme brisée par l'attaque, chuter au sol, laisser tomber son épée, etc.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Modificateurs de situation en combat

Tous les éléments et situations peuvent modifier le Seuil de Réussite du Test d'attaque de celui qui tente d'atteindre son adversaire. Ils s'ajoutent ou se soustraient donc au score de Défense passive de la victime. Ces bonus et malus sont cumulatifs. Certains Dons, Faiblesses ou effets de Taos permettent d'annuler certains de ces modificateurs.

En mêlée

L'attaquant est…	Modification du SR
Sur une position plus élevée	-1
Sur le côté du défenseur	-1
Dans le dos du défenseur	-2
Blessé	Selon le malus associé au Niveau de Souffle vital
Sur un sol traître	+1 à +3 selon la nature du sol
Au sol	+3
Aveuglé ou dans l'obscurité	+3
Utilise sa mauvaise main	+3

Le défenseur est…	Modification du SR
Surpris	-1
Immobile	-1
Aveuglé	-1
Au sol	-3
Sur le côté de l'attaquant	+1
Dans le dos de l'attaquant	+3

A distance

Circonstances	Modification du SR
Portée courte	-1
Cible immobile	-1
Portée moyenne	0
Ciblé couverte	+1 à +4 selon la couverture
Portée longue	+1
Cible en mouvement rapide	+1
Portée extrême	+3
Tir en aveugle ou dans l'obscurité	+3

Résolution des actions

Dès qu'une action est accomplie, on passe immédiatement à sa résolution et ce jusqu'à ce que toutes les actions du tour aient été accomplies et résolues.

Nouveau tour

Une fois que chaque personnage a effectué sa première action dans l'ordre d'initiative, la première passe d'armes se termine. Ensuite, tous ceux qui accomplissent une deuxième action agissent également dans l'ordre décroissant de leur initiative, lors de la deuxième passe d'armes. Puis de la même manière, on procède à une troisième passe d'armes si nécessaire, etc. jusqu'à ce que plus aucun personnage n'ait d'action à utiliser.

Le tour suivant peut alors commencer, et on procède à nouveau au Test d'Initiative.

Les dégâts et malus

Les dégâts

Une fois son adversaire touché, le personnage doit frapper suffisamment fort ou précisément pour lui infliger des dégâts.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Le calcul des dégâts suit aussitôt une attaque réussie. L'adversaire en subit immédiatement les conséquences, ce qui peut réduire ses chances d'agir dans le reste du tour s'il n'a pas pris l'initiative.

Les points de dégâts de base infligés par une attaque sont égaux à la somme de l'Aspect Métal du personnage plus les dégâts associés à l'arme utilisée.

Dégât = Métal + dégâts de l'arme

Attaquer correspond à une action Yang. Donc, si lors du Test d'attaque le Dé Yang (blanc) affiche un résultat supérieur au Dé Yin (noir), le personnage ajoute également la différence entre les dés à la valeur des dégâts qu'il inflige à son adversaire.

Dégâts = Métal + dégâts de l'arme + Différence entre les dés si le Dé Yang est supérieur au Dé Yin.

En cas d'obtention d'un Équilibre Yin/Yang lors du Test d'attaque, la valeur des dégâts infligés par l'attaque se trouve majorée du chiffre obtenu sur les dés (de 1 à 9).

Dégâts = Métal + dégâts de l'arme + chiffre indiqué par les dés

Vous trouverez le chapitre consacré aux Manœuvres (p.45).

À mains nues, pieds et poings ou autres parties du corps, aucun bonus aux dégâts n'est offert : en effet, la force naturelle du personnage est déjà prise en compte au sein de l'élément Métal.

Les dégâts ainsi infligés sont donc retranchés du Souffle vital de celui qui les subit, un point de dégât obligeant le joueur à cocher une case de Souffle vital, en partant de celles du Niveau Etat normal.

Les malus

Chaque Niveau de Souffle vital d'un personnage est assorti d'une valeur représentant le malus appliqué à ses futures actions. Cette valeur est ainsi retranchée au résultat de tout Test réalisé par le personnage tant qu'il restera à ce Niveau.

Certains effets de Taos, de Manœuvres de combat, de Techniques martiales ou de techniques magiques peuvent également infliger des malus à celui qui les subit. Ces malus s'additionnent à ceux correspondants aux différents Niveaux de Souffle vital du personnage.

Les Taos en combat

Tout comme pour une action normale, le personnage impliqué dans un combat, lorsqu'il accomplit une action dans ce cadre martial, peut parfaitement décider d'appliquer à celle-ci l'effet d'un Tao (ou de plusieurs) afin de l'améliorer, de la rendre plus efficace, de faire de son attaque une prouesse imparable ou de rendre sa défense impénétrable.

Certains Taos sont d'ailleurs faits pour les situations de combat, permettant au personnage d'agir plusieurs fois par passe d'armes, de renforcer sa défense, d'utiliser n'importe quel objet comme arme, etc. Les joueurs sont invités à faire preuve d'inventivité dans l'usage des Taos lors des combats, afin de rendre ceux-ci les plus spectaculaires et amusants possibles, reproduisant ainsi les joutes dynamiques et inspirées des films de sabre de Hongkong et faisant de leurs personnages de véritables héros virevoltants et redoutables.

Lorsqu'un personnage souhaite donc utiliser un Tao dans le cadre de son action de combat (autant une attaque qu'une Défense active, un mouvement ou tout autre type d'action réalisable dans le cadre d'une escarmouche), il lui suffit de l'annoncer et de dépenser le nombre de points de Chi requis, puis d'appliquer les effets désirés au résultat de son action.

Rappelons que pour utiliser un Tao, le personnage doit dépenser un nombre de points de Chi égal au niveau de l'effet appliqué. En cas d'utilisation de plusieurs effets, leurs coûts se cumulent.

Les Manœuvres en combat

Maîtriser un Talent martial permet d'utiliser les armes dont il couvre le maniement, de façon basique : attaque, parade, mais guère plus.

Dès lors qu'un personnage possède au minimum un Niveau de Maîtrise d'Apprenti dans un Talent martial, il commence à comprendre toute la subtilité du maniement des armes concernées. Il sait alors utiliser des coups plus efficaces, précis, mortels, il sait parer avec plus d'énergie, arrive à réaliser des bottes diverses, etc.

En terme de jeu, cela se concrétise par l'usage des Manœuvres de combat. A chaque Niveau de Maîtrise sont ainsi associées une ou plusieurs Manœuvres que le personnage, s'il les a acquises (lors de la création ou par l'expérience) peut utiliser.

Lorsqu'un personnage souhaite utiliser une Manœuvre de sa connaissance, il lui suffit de faire son Test (d'attaque ou de Défense active selon la nature de la Manœuvre) contre un SR augmenté de + 1. Certaines Manœuvres augmentent encore le SR du Test (auquel cas cela est précisé dans leur description) mais en général, cette augmentation de + 1 est un minimum.

En effet, utiliser ainsi une Manœuvre dans le feu de l'action demande de la finesse et de la concentration, ce que traduit cette augmentation de SR.

Les Manœuvres de combat peuvent se cumuler avec l'usage d'un ou plusieurs Taos, mais on ne peut utiliser qu'une seule Manœuvre sur une action donnée (sauf utilisation de la Manœuvre Combinaison).

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Gestion des PNJ

Les personnages non-joueurs (ou PNJ) sont tous les protagonistes du jeu campés par le Meneur de Jeu et avec lesquels les personnages créés par les joueurs auront des interactions.

En terme de règles, tous ces PNJ ne sont pas créés et gérés de la même manière selon l'importance que le Meneur de Jeu décide de leur accorder au cours de ses scénarios. Le simple serveur d'auberge auquel les personnages adresseront la parole le temps de commander un repas n'est pas égal en terme d'importance scénaristique au chef de clan machiavélique qui se révélera être l'adversaire final d'une campagne haletante. De même au cours d'un combat, les simples séides ne sont pas aussi puissants qu'un ennemi principal et les personnages.

Les Sbires

Les PNJ mineurs que l'on nomme Sbires sont les simples figurants que les personnages croisent par dizaines au cours d'une aventure. Aubergiste, garde de cité, soldat du rang, homme de main de la pègre constituent autant d'exemples de ce type de PNJ et n'ont d'autre importance que de fournir aux personnages un interlocuteur ou un adversaire rapidement, selon les besoins de l'intrigue en cours. Ils représentent en général peu de danger pour les héros que sont les personnages, leur seule force résidant dans le nombre.

Ils sont créés pour permettre au Meneur de Jeu de les improviser rapidement et de les gérer facilement, surtout s'ils sont nombreux.

Aspects :
Les Sbires sont créés avec 10 points à répartir entre leurs Aspects, pour une moyenne de 2.

Dons et Faiblesses :
Les Sbires ne possèdent ni Dons ni Faiblesses.

Talents :
Les Sbires possèdent un Talent principal au Niveau Confirmé et trois Talents secondaires au Niveau Apprenti.

Aspects secondaires :
Les Sbires n'ont pas de Chi.
Leur Défense passive est calculée selon la formule classique (Eau + Bois + 2).
Ils n'ont pas de Souffle vital.
Ils n'ont pas de Renommée.

Taos, Manœuvres et magie :
Les Sbires n'ont pas accès aux Taos.
Ils maîtrisent une et une seule Manœuvre de combat selon les Niveaux de Maîtrise de leur éventuel Talent martial.
Généralement les Sbires n'ont pas accès à la Magie mais si le Meneur de Jeu a besoin d'improviser un chaman ou un rebouteux de la campagne, il peut lui accorder de une à deux techniques magiques, selon les Niveau de Maîtrise de son Talent mystique.

Gérer les Sbires en combat :
Généralement, la chair à canon qu'affrontent les personnages par demi-douzaine est constituée de Sbires créés à l'aide des règles précédemment décrites.

Voici comment les gérer durant un affrontement :
• Initiative de groupe : Lorsque plusieurs Sbires attaquent un personnage, le Meneur de Jeu fait un seul Test d'initiative pour l'ensemble du groupe. Il utilise alors le niveau d'Eau le plus élevé parmi les Sbires et ajoute au résultat du Test un bonus de + 1 par Sbire en plus du premier attaquant le personnage. (cette règle reste optionnelle, le Meneur de Jeu pouvant décider de faire un Test d'Initiative pour chaque Sbire impliqué)
• Tous ensemble ! : Dans le cas où plusieurs Sbires attaquent ensemble le même personnage, le Meneur de Jeu choisit parmi eux l'adversaire principal ; un seul Test d'attaque est alors effectué pour l'ensemble des Sbires, en fonction de ses Aspects. Le résultat de ce Test se voit alors octroyé un bonus de + 1 par Sbire en plus du premier attaquant lors de cet assaut. Le personnage peut riposter en attaquant un ou plusieurs de ses opposants sans malus dû à leur nombre. Mais surtout, il ne doit plus alors dépenser qu'une seule action afin d'effectuer une Défense active contre une attaque efficace portée par le leader ennemi, soutenu par les autres combattants de son camps. (cette règle reste optionnelle, le Meneur de Jeu pouvant décider de faire un Test d'attaque pour chaque Sbire impliqué)
• Mise hors de combat : Les Sbires n'ont pas de Souffle vital. On considère qu'un Sbire est mis hors de combat (tué ou assommé au choix du personnage) lorsque les dégâts qu'il subit en un coup sont supérieurs à sa Résistance (pour rappel, la Résistance est la somme des niveaux de Métal et de Terre).

Les PNJ principaux

Les PNJ principaux sont tous les protagonistes ayant une certaine importance au regard de l'intrigue. Qu'il s'agisse des hauts-fonctionnaires, du héros valeureux au côté duquel les personnages se battront contre l'injustice, d'un chef de clan machiavélique qui sera être leur pire ennemi, tous ces individus sont des PNJ principaux.

Pour les créer, le Meneur de Jeu a toute latitude. Il peut leur donner les niveaux qu'il désire dans leurs Aspects et Talents, ils peuvent posséder Dons et Faiblesses, ont un niveau de Chi et du Souffle vital, peuvent maîtriser des Taos ou la Magie, etc. Enfin ils ont accès à tout l'équipement nécessaire à leur rôle.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Règles optionnelles

Toutes les règles présentées ci-dessous sont optionnelles, le Meneur de Jeu pouvant laisser de côté celles qui ne lui paraissent pas pertinentes ou risqueraient selon lui de ralentir le rythme de la partie.

En général, ces règles accroissent le réalisme du système de jeu.

Séquelles

Les blessures s'accumulant, le personnage perd peu à peu ses moyens et se rapproche inéluctablement de sa fin s'il ne peut pas se soustraire d'une manière ou d'une autre à l'agression. Ainsi, plusieurs Blessures légères finiront par l'amener au niveau Blessure grave.

Cependant, il se peut également que le personnage subisse, en une seule fois, de tels dommages que le joueur doive cocher entièrement une ligne de Souffle vital (ou plusieurs) et passer directement d'un Niveau à un autre. Si dans ce cas le personnage survit et atteint le Niveau Blessure fatale, il reçoit alors une séquelle de sa blessure, un stigmate qu'il pourra arborer fièrement ou qui le réduira à l'état de misérable cul-de-jatte.

Les séquelles (lancez 2D10 et additionnez les) :
0 – 9 : Séquelle superficielle, le personnage ne conservera qu'une cicatrice impressionnante en guise de souvenir.
10 – 15 : La partie blessée du corps a été légèrement lésée. Une articulation, un membre ont été fracturés, un muscle ou un ligament profondément sectionné, une oreille coupée, etc. De même, un choc à la tête peut avoir altéré les facultés mentales du personnage. Tous les Tests physiques ou mentaux impliquant la partie du corps ainsi lésée voient leur SR augmenté de + 1.
16 – 17 : Comme ci-dessus, mais l'augmentation du SR s'élève à +2.
18 : La partie du corps est si gravement atteinte qu'elle en est sectionnée. Le personnage peut donc se retrouver manchot, unijambiste ou encore borgne.

Retenir ses coups

Il arrivera souvent que certains combats se révèlent n'être que des joutes amicales, ou aient lieu dans le cadre de tournois d'arts martiaux dans lesquels les affrontements à mort sont généralement proscrits.

C'est pourquoi la plupart des personnages pourront souhaiter ne pas donner la pleine mesure de leur force et retenir leurs coups.

Un personnage peut choisir de n'infliger qu'un nombre de dégât compris entre le maximum des dommages qu'il inflige et la moitié de son niveau de Métal (arrondi au supérieur).

Blessures et soins

La vie aventureuse des personnages les expose tout particulièrement à de nombreux risques. Les dangers sont à la mesure de leurs exploits et il ne sera pas rare qu'ils subissent blessures et maux divers, ceux-ci pouvant provenir de bien des sources.

Perdre son Souffle vital

Lorsqu'un personnage perd son Souffle vital, son corps s'affaiblit, ce qui se traduit par des malus appliqués à ses actions qui sont indiqués à côté des Niveaux de Souffle vital auxquels ils correspondent.

Quand un personnage voit cocher sa dernière case du Niveau Blessure fatale, il sombre dans un coma dont il ne pourra sortir que s'il est soigné avec attention et célérité. Si aucun soin ne lui est prodigué avant un nombre de minutes égal à son niveau de Métal, il meurt.

Un personnage dont la dernière case du Niveau Blessure fatale est cochée et qui subit à nouveau des dommages meurt instantanément.

Durant un combat

Le plus souvent, un personnage sera blessé durant un affrontement. Les règles de perte de Souffle vital inhérente au combat ont été exposées précédemment.

Chute

Quand un personnage tombe d'une certaine hauteur, peu importe ses dons d'acrobate, il risque bel et bien de se blesser.

Pour chaque tranche de trois mètres de hauteur de chute, le personnage subit trois points de dégâts. Ainsi, chuter de cinq mètres de haut l'amène à cocher six cases de Souffle vital.

Toutefois, dans le cas d'une chute d'une hauteur inférieure ou égale à six mètres, le Meneur de Jeu peut accorder au joueur le droit d'effectuer un Test d'Eau + Acrobatie. Le Seuil de Réussite s'élève alors à 3 plus la hauteur en mètres de laquelle tombe le personnage (SR de 6 pour une chute de trois mètres par exemple). En cas de réussite, le personnage parvient à se réceptionner sans encombre. Dans le cas contraire, les dégâts de la chute s'appliquent normalement.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Suffocation

Qu'il se fasse étrangler, enfermé dans un lieu imperméable à l'air ou tout simplement en train de se noyer, le personnage risque la mort quand il est privé d'oxygène, tout héros qu'il soit.

Un personnage est capable de retenir sa respiration durant une minute par niveau de Métal. Au delà de cette durée, s'il ne peut reprendre une inspiration, il commence à perdre son Souffle vital, à raison de (10 – Métal) cases toutes les trente secondes d'asphyxie. Ainsi, un personnage, s'il n'est pas rapidement secouru ou ne parvient pas à se soustraire à la cause de son manque d'air, se retrouve condamné à une mort certaine dans un délai plus ou moins bref…

Étranglement

Lorsqu'un personnage est étranglé, il perd au minimum deux cases de Souffle vital par tour et surtout subit des dégâts égaux au niveau de Métal de son agresseur à chaque action que celui-ci passe à l'étouffer, ce qui représente la pression sur la trachée.

Se noyer

Dès qu'un personnage échoue à un Test de Natation en pleine eau sans avoir pied, il risque de se noyer. Dans ce cas, il effectue immédiatement un second Test contre le même SR. S'il le réussit, il parvient à flotter mais sans plus. Dans le cas contraire, il commence à se noyer et les règles de suffocation exposées ci-dessus s'appliquent.

En fonction de l'agitation de l'étendue d'eau où se trouve le personnage, le Seuil de Réussite du Test de Natation varie. De même, cela détermine le délai entre deux Tests nécessaires afin de vérifier s'il parvient à rester en surface. Ces éléments se trouvent résumés dans le tableau ci-dessous :

Conditions :	SR du Test	Période
Eau calme, mer d'huile	5	1 seul Test
Courant modéré	7	/2 minutes
Courant fort, mer agitée	9	/ minute
Rapides, mer démontée	11	/5 tours
En plein ouragan	13	/ tour

Brûlure

Brûlé, un personnage encourt une perte de Souffle vital, qui va dépendre de la taille du feu et de la durée de la brûlure.

Une flamme inflige des dégâts selon son importance (de la flamme d'une bougie à un bûcher). Les brûlures sont des blessures très douloureuses, dont les cicatrices ne s'effacent pas facilement…

Une échelle est présentée ci-dessous pour aider le Meneur de Jeu à estimer la puissance d'une flamme, déterminée par les dégâts causés à chaque tour au personnage s'il reste en contact avec cette flamme :

Torche	*1*
Brasero	*2*
Feu de cheminée	*3*
Brasier	*4*
Au cœur d'un incendie	*5*

Maladies

Il existe dans les Royaumes de nombreuses maladies pouvant affecter les personnages et mettre leur santé en péril.

Afin d'éviter d'être infecté ou de lutter contre une maladie, le personnage aura fréquemment recours au Test de Résistance.

Test de Résistance : Métal + Terre + Dé Yin/Yang

Les maladies sont décrites et gérées suivant le modèle ci-dessous :

Nom : Il s'agit tout simplement du nom de la maladie.

Virulence d'infection : Ce chiffre correspond à un Seuil de Réussite. Il détermine la difficulté que le personnage doit atteindre pour ne pas contracter la maladie lorsqu'il entre en contact avec elle. Le personnage doit effectuer un Test de Résistance lorsqu'il se retrouve exposé à l'agent infectieux. En cas de réussite, il ne contracte pas la maladie. Sinon, il est infecté. Obtenir un Équilibre Yin/Yang sur ce Test de Résistance immunise le personnage contre la maladie pour le reste de sa vie.

Virulence pathogène : Ce deuxième chiffre indique le SR du Test de Résistance que doit réussir le personnage une fois la maladie attrapée, afin de lutter contre l'infection.

Période : Une fois malade, le personnage doit effectuer régulièrement un Test de Résistance contre la Virulence pathogène de la maladie pour déterminer l'évolution de son état. Un échec implique que cet état s'aggrave et le personnage en subit aussitôt les effets. Une réussite représente une amélioration et Virulence pathogène diminue de 2, de 4 si le personnage obtient un Équilibre Yin/Yang à son Test de Résistance. Une fois que la Virulence pathogène est ramenée à 0, le personnage est guéri et il peut commencer à récupérer ses éventuelles cases de Souffle vital perdues.

Effets : Ce paragraphe indique les pertes de Niveaux de Souffle vital dues à la maladie et les autres effets qu'elle peut avoir sur l'organisme du personnage (fièvre, douleurs, vomissements, etc.).

Quelques maladies :

Gangrène : Infection des plaies, elle survient essentiellement dans des cas de manque d'hygiène ou de soins lors de blessures graves.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Virulence d'infection : 9
Virulence pathogène : 11
Période : 12 petites heures
Effets : Trois cases de Souffle vital perdues à chaque échec au Test de Résistance. Le membre infecté devient douloureux, violacé, enflé et raide. Du pus suinte. La victime souffre d'une augmentation du SR de toutes ses actions de + 1 (en plus du malus de blessure) à cause de la fièvre et de la douleur. La mort peut survenir en deux jours. En général, seule l'amputation peut sauver le malade. En cas de survie, il garde de profondes cicatrices et perd définitivement deux cases du Niveau Etat normal.

Choléra : Maladie digestive essentiellement transmise par l'eau contaminée, elle apparaît dans les zones insalubres et en cas de manque d'hygiène flagrant. Le choléra se répand alors très vite et peut faire de terribles ravages. Cette maladie est bien connue des armées en campagne.
Virulence d'infection : 9
Virulence pathogène : 11
Période : Une journée
Effets : Quatre cases de Souffle vital perdues à chaque échec au Test de Résistance. Diarrhées, vomissements et déshydratation importante qui peut entraîner la mort. La victime souffre d'une augmentation du SR de toutes ses actions de + 1 (en plus du malus de blessure) à cause de la fièvre et de sa faiblesse.

Grippe : Maladie infectieuse se propageant par voie aérienne, cette maladie fréquente ne reste dangereuse que pour les vieillards, les enfants et les plus faibles. Les autres habitants des Royaumes s'en tirent en général avec quelques jours de gêne et la nécessité de s'aliter. Attention cependant, une grippe non soignée peut vite évoluer en pneumonie.
Virulence d'infection : 9
Virulence pathogène : 7
Période : Une journée
Effets : Deux cases de Souffle vital perdues à chaque échec au Test de Résistance. Fièvre, courbatures, maux de gorges et toux, faiblesse physique. La victime souffre d'une augmentation du SR de toutes ses actions de + 1 (en plus du malus de blessure) à cause des douleurs musculaires et de la fièvre.

Poisons

Plus fréquemment, les personnages trouveront certainement l'occasion de manipuler ou de résister à divers poisons. Cette arme redoutable, discrète et efficace, possède de nombreux amateurs dans toutes les sphères des Royaumes combattants. Les poisons feront certainement partie du quotidien des personnages.

Les poisons sont décrits et gérés suivant le modèle ci-dessous :
Nom : Il s'agit tout simplement du nom du poison.
Virulence : Ce chiffre correspond au Seuil de Réussite que le personnage doit atteindre pour résister aux effets du poison. Il doit effectuer un Test de Résistance lorsqu'il s'y retrouve exposé. S'il n'y a aucun chiffre mentionné, le héros ne peut pas tenter de Test de Résistance.
Mode d'administration : On en distingue en général quatre types : contact (au toucher, au contact de la peau), ingestion (à avaler), inhalation (à respirer) et injection (à mettre en contact avec le sang).
Effets : Ce paragraphe indique les pertes de Niveaux de Souffle vital dues à la toxine et les autres effets qu'elle peut avoir sur l'organisme du personnage.

Quelques poisons et venins :

Somnifère : D'origine végétale, il en existe de nombreuses variantes, mais toutes présentent les mêmes effets. La victime devient somnolente, sa vigilance baisse et une dose suffisante suffit à la plonger dans un sommeil profond.
Virulence : 9
Mode d'administration : Ingestion le plus souvent, injection parfois
Effets : La victime somnole. Elle doit réussir un second Test de Résistance contre un SR de 8 ou s'endormir pour une durée d'environ quatre heures pour une dose moyenne.

Cinabre : Composé du mercure très employé en pharmacologie et par les alchimistes, le cinabre entre également dans la composition de teintures aux nuances vermillon. Les fabuleuses pilules d'immortalité intègrent entre autres éléments, et en quantité infinitésimale, une portion de cinabre. Au-delà de ces proportions, il se transforme en un poison violent et mortel.
Virulence : Selon la quantité ingérée, de 7 à 13
Mode d'administration : Ingestion
Effets : Nausées, maux de ventres puis tremblements et vomissements. Le teint devient livide, les muscles raides. La mort survient en quelques minutes.

Arsenic : Grand classique des empoisonneurs, il se décline sous différentes formes mais reste mortel dans tous les cas. Les symptômes présentés par la victime ressemblent à ceux du choléra, ce qui permet de faire croire à un décès par causes naturelles. Il est possible, en absorbant quotidiennement des quantités infimes de cette substance, de s'y immuniser progressivement. Cependant, cette démarche reste en général l'apanage des rois paranoïaques.
Virulence : 11 (9 en cas d'immunité forcée)
Mode d'administration : Ingestion
Effets : La victime présente des signes de maladie intestinale aiguë. Vomissements, diarrhées, déshydratation importante, terribles maux de ventre. La mort survient en quelques heures.

Venins divers : Les serpents, scorpions et certains poissons sécrètent de puissantes toxines qu'un alchimiste avisé sait isoler. Il peut alors utiliser directement ce venin ou transformer la substance brute afin d'obtenir divers poisons. Les caractéristiques données ci-dessous correspondent à un venin standard. Il est possible d'en imaginer de nombreuses variations.
Virulence : 9
Mode d'administration : Injection ou ingestion
Effets : La partie touchée enfle, la victime se sent fiévreuse. Crampes et paralysie progressive. La mort survient en quelques heures.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Le Voile noir : Ce poison de contact a été développé à partir des substances sécrétées par la peau de crapauds des marais du Sud. Il reste peu fréquent car difficile à obtenir et il se dégrade en quelques heures au contact de l'air, perdant rapidement ses propriétés chimiques.
Virulence : 9
Mode d'administration : Contact
Effets : La victime se sent nauséeuse. La partie touchée du corps rougit et devient irritée. Le rythme cardiaque s'accélère et le moindre effort devient difficile à réaliser. Au bout de quelques minutes, la victime sent un voile noir tomber devant ses yeux et perd le sens de la vue. Cet effet reste temporaire si elle réussit un second Test de Résistance contre un SR de 6 ; il ne dure alors que deux ou trois jours.

Le Souffle de Feu : Cette poudre est obtenue à partir d'une fleur rare, séchée et broyée. Elle connaît beaucoup de succès auprès des femmes qui en enduisent leur éventail ou un mouchoir de soie qu'elles agitent ou soufflent ensuite devant le nez de leur victime.
Virulence : 9 (7 si la victime a eu la présence d'esprit de retenir sa respiration)
Mode d'administration : Inhalation ou contact
Effets : La poudre âcre brûle la gorge, la bouche, les yeux et le nez. La victime tousse et ressent une vive douleur au niveau des muqueuses. Il faut rincer abondamment les parties touchées à l'eau claire. En cas d'inhalation, il faut aérer la victime et la convaincre de respirer doucement. Les effets de la poudre ne durent que quelques minutes, mais durant cette période, la victime voient les SR de toutes les actions qu'elle entreprend augmenter de + 4.

Récupérer son Souffle vital

Heureusement pour le personnage, il existe pour lui quantité de moyens de guérir, qu'il s'agisse de la capacité naturelle de son corps à se remettre ou de soins prodigués par les médecins.

Guérison naturelle

Le corps d'un personnage blessé ou lésé se remet naturellement, dans certaines limites.

Un personnage qui se repose complètement (alité, repas chaud et sommeil) récupère une case de Souffle vital par nuit. S'il se livre pendant sa convalescence à une activité légère (étude, voyage, etc.), ce délai de guérison passe à une case tous les deux jours. S'il ne prend aucune précaution particulière (activité normale, entraînement, voyage harassant, etc.), sa faculté de récupération passe à une case par semaine.

Toutefois, un personnage dont la dernière case du Niveau Blessure fatale est cochée ne peut guérir ainsi tout seul, il lui faut absolument des soins pour lui permettre de retrouver un peu de vitalité.

Les premiers soins

Lorsqu'un personnage se trouve aux portes de la mort (sa dernière case du Niveau Blessure fatale est cochée), il faut rapidement lui administrer les premiers soins afin de stabiliser son état et de le sauver.

Normalement, seul un personnage au moins Apprenti dans le Talent Médecine peut soigner autrui. Mais tout le monde peut tenter de pratiquer les premiers soins sur un blessé, ce qui constitue une exception à la règle des Talents marqués d'un astérisque.

Il faut alors réaliser un Test de Bois + Médecine contre un Seuil de Réussite déterminé par la gravité de la blessure. Un personnage Inexpérimenté en Médecine n'utilise donc que son Aspect Bois.

Gravité de la blessure	*SR du Test*
État Normal	*3*
Contusions	*5*
Blessure légère	*7*
Blessure grave	*9*
Blessure fatale	*11*

En cas de réussite au Test, le blessé récupère immédiatement une case de Souffle vital ce qui, en cas de Blessure fatale, peut suffire à lui sauver la vie. Un Équilibre Yin/Yang lors de ce Test permet de faire récupérer au blessé deux cases. Un Échec critique au contraire aggrave la blessure et cause un point de dégât supplémentaire, tuant bien souvent l'infortuné si celui-ci était mourant.

Une fois les premiers soins prodigués à un blessé, aucun autre Test ne pourra de nouveau être tenté, à moins qu'il ne subisse de nouveau des dégâts.

Médecine et blessures

Un personnage possédant le Talent Médecine peut soigner les blessures dont souffrent un personnage.

Le docteur réalise un Test de Bois + Médecine contre un Seuil de Réussite déterminé par la gravité des blessures (voir ci-dessus). En cas de succès, le patient récupère aussitôt un nombre de cases de Souffle vital égal à un, plus la Marge de Réussite obtenue par le praticien lors de son Test.

Obtenir un Équilibre Yin/Yang au Test permet de doubler cette récupération (le patient récupère donc un nombre de cases égal à deux plus le double de la Marge de Réussite).

Un Échec critique implique une aggravation de l'état du patient qui coche aussitôt une case de Souffle vital supplémentaire.

Un médecin ne peut tenter sur un même patient qu'un seul Test de Médecine par jour.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Médecine, maladies et poisons

Quand un médecin examine un patient atteint d'une maladie ou victime d'un empoisonnement, il doit effectuer un Test de Bois + Médecine (contre un SR égal à la Virulence pathogène de la maladie ou à la Virulence du poison) pour émettre son diagnostic et identifier le mal dont souffre son patient (en examinant son teint, en prenant son pouls, etc.)

Il peut alors lui prescrire un traitement approprié afin de l'aider à se remettre, généralement des massages, de l'acupuncture ou la pression localisée de points vitaux. La Marge de Réussite du Test est reportée comme bonus sur les Tests de Résistance que le patient doit réussir pour guérir de son affliction, tant que le médecin le soigne.

Le médecin complète ses soins par la prescription de médicaments, qui aideront à lutter contre la maladie ou le poison.

Acupuncture

Technique ancienne remontant aux premiers temps de l'histoire, l'acupuncture consiste à piquer avec des aiguilles de métal différents points du corps. Cette technique permet de réactiver ou faciliter la circulation de l'énergie vitale dans le corps du patient. De nombreuses personnes souffrant de maux chroniques recourent aux séances d'acupuncture.

L'acupuncteur fait un Test de Bois + Médecine contre un SR de 9 (que le MJ peut ajuster en fonction des circonstances). La Marge de Réussite de ce Test se rajoute directement à la guérison naturelle du patient, qui récupère ainsi un nombre de cases de Souffle vital égal à une, plus cette Marge de Réussite, et ce durant un nombre de jours égal au Niveau de Maîtrise du Talent Médecine de l'acupuncteur.

La pharmacopée

Il existe en Chine une très abondante pharmacopée, décrite dans de nombreux ouvrages et herbiers. Médecins et pharmaciens sont habilités à fabriquer divers remèdes, pilules, potions ou pommades aux vertus curatives dûment identifiées.

Lorsqu'un personnage malade ou empoisonné prend une produit adapté à son mal, il bénéficie, à son Test de Résistance pour guérir, d'un bonus pouvant aller de + 1 à + 4 selon l'efficacité du remède avalé, et ce tant qu'il prend bien son médicament. Ce bonus se cumule avec celui éventuellement accordé par le traitement curatif du médecin.

Certains médicaments agissent autrement : ils permettent de dissiper les effets secondaires d'une maladie ou d'un mal ponctuel (mal de tête, maux de ventre, fièvre, etc.), de faire baisser la Virulence pathogène de la maladie ou du poison, de guérir directement un empoisonnement dans le cas d'un antidote approprié, de récupérer directement des cases de Souffle vital, etc. Le Meneur de Jeu est libre d'improviser en fonction de la maladie et des médicaments utilisés.

Récupérer son Chi

Le personnage aura bien souvent au cours de ses aventures l'occasion de puiser dans sa force intérieure, épuisant ainsi peu à peu sa réserve de Chi, ce souffle qui le rend capable des plus grands exploits.

Que ce soit en invoquant la puissance de la magie, en accomplissant les prouesses autorisées par les Taos ou tout simplement en allant au-delà de ses forces, il existe ainsi de nombreuses façons pour le personnage de vider sa réserve de Chi.

Heureusement pour lui, il existe également diverses méthodes pour reconstituer sa puissance interne.

Récupération naturelle

Lorsqu'il dort, un individu récupère à la fois de la fatigue physique et mentale, mais régénère également ses blessures et sa réserve de Chi.

Il regagne ainsi un point de Chi pour chaque petite heure de sommeil qu'il s'accorde.

La méditation

En se plongeant dans un état de profonde méditation, le personnage unit son esprit à l'univers et peut puiser à la source directe du Tao pour récupérer son Chi.

Cf. la description du Talent Méditation p.10.

Équilibre Yin/Yang

Enfin rappelons que le personnage obtenant un Équilibre Yin/Yang lors d'un Test quelconque récupère aussitôt un nombre de points de Chi égal au chiffre indiqué par les dés, sans pouvoir dépasser son maximum.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Les Taos

Nous allons maintenant développer un élément des règles de Qin qui lui apporte une grande part de sa saveur : les Taos.

La compréhension et la mise en oeuvre de ce système peuvent, dans un premier temps, paraître assez déroutant, et ceci plus particulièrement pour des joueurs inexpérimentés. Cependant, vous vous rendrez compte à l'usage que l'insertion des Taos dans le cadre du jeu devient rapidement intuitive et apporte aux scènes et combats de Qin la dose de spectaculaire et de démesure associée aux légendes chinoises.

Les Taos, les lois de l'univers

Les Taos sont les décrets célestes qui gouvernent le fonctionnement de l'univers et plus particulièrement le monde des mortels. Ils concernent l'espace, le temps, la force, l'esprit, l'inspiration que le Chi dissémine à travers le cosmos. Piliers de la création, il n'est pas à la portée de n'importe quel humain de les comprendre et de les maîtriser afin de plier les lois du monde à sa volonté.

Maîtriser ainsi un Tao représente en quelque sorte pour le personnage sa capacité à agir sur les lois régissant la création afin de les détourner à son avantage. Utilisant sa force interne, son Chi, pour imposer sa volonté à l'univers, il peut alors réaliser des exploits extraordinaires, hors de portée du commun des mortels.

Les Niveaux de Maîtrise

Les Taos, tout comme les Talents, se déclinent en six Niveaux de Maîtrise. Chaque Tao et chacun de ces Niveaux donnent accès à des effets spécifiques. De plus, en règle générale, ils peuvent se cumuler entre eux.

Plus le personnage progresse dans sa compréhension des Taos et de l'univers sur lesquels il agit par l'intermédiaire de son Chi, plus il possède un degré de compétence important et accède à des effets de plus en plus puissants. C'est cet engagement et cette avancée dans la voie des Taos qui déterminent le degré de contrôle sur ce don dont dispose le personnage. Ensuite, sa capacité à se servir de cette connaissance secrète, d'appliquer le bon effet au bon moment et d'user avec sagesse de ses réserves de Chi feront vraiment de lui ce héros qu'il aspire à devenir.

Ainsi, plus le personnage progresse sur la voie des Taos, plus il se montre apte à accomplir des exploits et des prouesses de plus en plus susceptibles de le faire entrer dans la légende. On dénombre à travers toute la Chine quantité d'excellents combattants, de fins lettrés ou d'artisans de génie. Des hommes et des femmes qui, à force d'entraînement, d'étude et de travail, ont développé un degré de compétence remarquable. Mais ne comprenant pas les règles de l'univers, ils resteront à jamais entravés par les limites de leur condition de mortels et les légendes ne retiendront par leur nom.

Mais votre personnage possède ce don, ce lien avec l'univers, cette capacité à percevoir la nature du monde et ses préceptes qui vont faire toute la différence entre un grand maître et une légende, entre un expert et un héros.

Utiliser les Taos

Concrètement, le joueur décide d'accomplir une action et de l'améliorer grâce aux effets d'un ou de plusieurs des Taos qu'il maîtrise. Ainsi, il suffit au joueur de faire tout simplement le Test requis par l'action (si nécessaire), impliquant généralement un Aspect et un Talent.

Il est possible de définir ici deux manières principales de procéder.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

La plus simple consiste pour le joueur à élaborer son action en fonction des effets que ses Taos autorisent. Autre possibilité plus narrative, mais demandant également sans doute un peu plus de travail pour le Meneur de Jeu, le joueur décrit ce que son personnage désire faire et l'on recherche ensuite comment la réaliser, quels Taos s'appliquent dans ce cas. La plupart du temps, vous vous apercevrez rapidement que lors de la partie, les joueurs oscillent entre ces deux formules, voire les mélangent.

Si le personnage connaît plusieurs Taos, il peut très bien décider d'en cumuler les effets au cours d'une seule et même action. Cela se produira plus particulièrement lorsque le joueur décidera de tenter des actions particulièrement complexes et spectaculaires comme bondir afin d'attaquer trois adversaires situés sur un toit au-dessus de lui, puis retomber en équilibre sur le faîte de la maison. Il est même possible de cumuler des effets provenant du même Tao, sans pouvoir cependant utiliser plusieurs fois le même effet : chaque niveau de Tao n'est utilisable qu'une seule et unique fois sur la même action.

Une fois les effets de Taos déterminés, le personnage accomplit l'action envisagée, avec parfois un Test, et celle-ci se trouve transformée en prouesse incomparable par les effets choisis.

Les effets des Taos permettent d'altérer les conditions de réalisation d'une action ou de dépasser les limites normales de celle-ci. Ils sont donc attachés à une action particulière. Un personnage disposant de plusieurs actions par tour, car possédant un Niveau de Maîtrise avancé dans son arme de prédilection par exemple, pourra tenter d'enchaîner de nombreuses prouesses en se servant des Taos à sa disposition. En fait, la seule limite à l'utilisation de ceux-ci réside dans la réserve de points de Chi du personnage.

Les Taos et le Chi

Afin de peser sur les lois de l'univers, le personnage doit puiser en lui la puissance nécessaire pour imposer sa volonté.

Ainsi, l'utilisation d'un effet engendré par un Tao correspond à un degré de maîtrise du Chi. Le personnage réalise une prouesse grâce à son niveau de compréhension de la structure de l'univers et à l'énergie qu'il y insuffle. De ce fait, chaque effet utilisé s'accompagne d'une dépense de points de Chi.

Le coût en Chi d'une action améliorée par un Tao est égal au niveau de l'effet de celui-ci qui est appliqué. Si le personnage cumule plusieurs effets au cours de la même action, les coûts des points de Chi investis se cumulent également.

Les différents Taos

Décrets célestes régissant le fonctionnement de l'univers, les Taos sont multiples et concernent bien des aspects de la réalité.

En voici la liste.

Tao des Six Directions

Ce Tao correspond à la maîtrise du déplacement aussi bien à l'horizontale qu'à la verticale, vers le haut (saut) ou vers le bas (plongeon). Rappelons que dans un tour, un personnage doit utiliser une de ses actions s'il désire se déplacer d'un nombre de mètres égal à son niveau d'Eau. Grâce à ce Tao, non seulement il augmente la vitesse de ses déplacements, mais il devient également capable de se mouvoir tout en réalisant une autre action, combattre par exemple. Le Tao des Six Directions autorise donc le personnage à cumuler un déplacement avec une autre action.

Ce Tao permet de se déplacer sur des surfaces solides, larges et stables. Il correspond à une course rapide, un bond ou un saut, mais le personnage doit pouvoir effectuer ce mouvement en toute sécurité, sur une surface plane et solide. Il doit en général voir le point d'arrivée de son déplacement. Dans le cas d'un terrain plus difficile à gérer (dans la boue, sur une corde, sur un toit, etc.), le personnage doit ajouter l'un des effets du Tao du Pas léger.

Il faut préciser qu'en situation de combat, ce Tao permet de s'engager ou de se désengager plus facilement, mais il est impossible d'accomplir ces deux faits dans la même action : si un personnage souhaite se déplacer et frapper un adversaire en une action, il ne pourra se désengager du combat qu'en utilisant une autre action.

Lorsqu'un personnage dépense des points de Chi pour réaliser un mouvement grâce à ce Tao, on considère qu'il réussit automatiquement son déplacement, du moment que cela correspond à ses capacités.

Par exemple, si un personnage souhaite, en utilisant le Tao des Six Directions, se déplacer rapidement pour s'engager dans un combat et attaquer un adversaire, il dépense les points de Chi correspondants au déplacement, et n'aura que son Test d'attaque à faire. De même, imaginons qu'un personnage souhaite atterrir discrètement sur le toit d'une habitation se trouvant à six mètres de hauteur : le personnage ayant le niveau 3 du Tao et possédant un Aspect Eau de 4 pourra à sa première action prendre appui sur le rebord d'une fenêtre et à sa deuxième action se retrouver sur le toit. Ses sauts sont obligatoirement réussis, le Meneur de Jeu demandera juste au joueur d'effectuer un Test de Discrétion pour chaque action.

Si le Meneur de Jeu le souhaite, il peut autoriser un personnage à dépasser, dans une certaine mesure, la distance maximale qu'il est capable de franchir. Cette distance est égale au niveau dans ce Tao en mètres supplémentaires, quelle que soit la direction. Par contre, dans ce cas, le personnage devra réussir un Test impliquant les divers Talents sollicités, en prenant le plus faible de tous.

Reprenons l'exemple du personnage sautant discrètement sur le toit se trouvant à six mètres de hauteur. Ayant un Aspect Eau de 4 et ce Tao au niveau 3, il pourra effectuer un saut de sept mètres de haut en une seule action. Par contre, pour être discret, le personnage effectuera un Test mélangeant les Talents Discrétion et Acrobatie et prenant celui ayant le Niveau de Maîtrise le moins élevé comme base.

Il est impossible de cumuler plusieurs effets du Tao des Six Directions sur une même action.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Niveau 1
Course / bond : Le personnage peut ajouter un déplacement horizontal d'une distance maximale de (Eau) mètres à son action (même si cette action est déjà un déplacement).

Niveau 2
Course / bond : Le déplacement horizontal s'élève cette fois à (Eau x 2) mètres par action.
Défier la gravité : le personnage peut également choisir de se déplacer le long d'une paroi verticale sur une distance maximale de (Eau) mètres au cours de son action.

Niveau 3
Course / bond : Le personnage est autorisé à effectuer un déplacement horizontal de (Eau x 3) mètres par action.
Défier la gravité : Le personnage peut désormais se déplacer le long d'une surface verticale sur une distance maximale de (Eau x 2) mètres par action.
Saut : De la même façon, le personnage peut au cours de son action effectuer un déplacement vertical de (Eau) mètres vers le haut ou vers le bas (sans élan), mais dans les deux cas, il doit forcément atterrir ou prendre appui pour rebondir à la fin de ce mouvement. Il peut également faire une chute de cette hauteur sans se blesser.

Niveau 4
Course / bond : La distance parcourue au cours de l'action s'élève désormais à (Eau x 4) mètres.
Défier la gravité : Le personnage peut désormais se déplacer le long d'une paroi verticale sur une distance maximale de (Eau x 3) mètres au cours de son action.
Saut : Le déplacement vertical permet maintenant de parcourir une distance maximale de (Eau x 2) mètres par action. Le personnage peut également faire une chute de cette hauteur sans se blesser.

Niveau 5
Course / bond : La distance parcourue au cours de l'action s'élève à (Eau x 4) mètres. Défier la gravité : Le personnage peut se déplacer le long d'une paroi verticale sur une distance maximale de (Eau x 4) mètres au cours de son action.
Saut : Le déplacement vertical permet maintenant de parcourir une distance maximale de (Eau x 3) mètres par action. Le personnage peut également faire une chute de cette hauteur sans se blesser. Quel que soit son déplacement, le personnage peut maintenant ne prendre appui qu'une fois sur deux pour continuer son mouvement : cela signifie qu'il n'a besoin de poser le pied sur une surface solide qu'une fois au cours de deux actions consécutives. Par exemple, lors d'un saut en hauteur et à la fin de son action, le héros peut continuer sa progression et n'aura l'obligation de prendre appui qu'à la fin de l'action suivante.

Niveau 6
Course / bond : La distance parcourue au cours de l'action s'élève à (Eau x 4) mètres. Défier la gravité : Le personnage peut se déplacer le long d'une paroi verticale sur une distance maximale de (Eau x 4) mètres au cours de son action. Saut : Le déplacement vertical permet maintenant de parcourir une distance maximale de (Eau x 4) mètres par action. Le personnage peut également faire une chute de cette hauteur sans se blesser. Quel que soit le type de déplacement effectué, le personnage peut maintenant ne prendre appui qu'une fois sur trois pour continuer son mouvement. Ainsi, lors d'un saut en hauteur et à la fin de son action, le personnage peut continuer sa progression sur l'action suivante et n'aura l'obligation de prendre appui qu'à la fin de la troisième action.

Tao du Pas léger

Grâce à sa compréhension des forces en jeu dans les principes de la stabilité et de la gravité, un personnage peut défier les principes fondamentaux de l'équilibre. Il sait ainsi se tenir debout (ou dans toutes autres positions) dans les situations les plus incongrues ou inconfortables. Le personnage reste stable et assuré même dans des conditions difficiles. Tant qu'il bénéficie des effets du Tao du Pas léger, le personnage peut agir sans aucune contrainte d'équilibre, comme s'il se tenait parfaitement à l'aise, sur ses deux pieds bien ancrés sur un sol plat et stable.
Par contre, ce Tao ne lui permet pas en lui-même de se déplacer, il doit pour cela être cumulé avec une action de déplacement de base ou avec le Tao des Six Directions afin de, par exemple, combattre et poursuivre son adversaire au sommet d'une forêt de bambous.

Niveau 1
Pied agile : À ce degré de maîtrise, le personnage peut annuler le malus induit en combat ou en toute autre situation par un sol instable : mouvant comme le pont d'un bateau par grand vent, glissant comme de l'huile ou de la glace, à forte pente comme le toit d'un temple, etc. et ce durant un nombre de minutes égal à son niveau d'Eau.
Le personnage peut également se voir octroyer un bonus pour tout Test visant à éviter une chute, d'une valeur égale à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal au bonus dont il souhaite bénéficier).

Niveau 2
Pied assuré : Le personnage tient sans effort sur une surface de faible largeur (10 centimètres de large) mais stable et solide, comme une simple poutre ou une cime rocheuse, tout en pouvant continuer à se battre ou accomplir d'autres actions sans malus. Il peut également prendre appui sur une telle surface et s'y maintenir dans n'importe quelle position.

Niveau 3
Pied du singe : Désormais, le personnage peut rester parfaitement stable sur une surface aussi réduite, instable et inconsistante qu'une corde ou un drap de soie roulé (de 2 à 5 centimètres de large et d'une faible épaisseur). Il peut agir en sus sans aucun malus. Il peut aussi prendre appui sur cette surface et s'y maintenir dans n'importe quelle position.

Niveau 4
Equilibre impassible : Le personnage parvient maintenant à tenir en équilibre sur un seul point (tel le faîte d'un bambou, la pointe d'une lance, le sommet d'un étendard, etc.)

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

et à agir en ne subissant aucun malus. Il peut aussi prendre appui sur ce genre de surface et s'y maintenir dans n'importe quelle position.

Niveau 5
La voie de l'araignée : Le personnage peut maintenant tenir une position verticale improbable, telle que rester sans gêne collé sur une paroi solide (mur, arbre, etc.), s'agripper à un mur lisse, etc. Il bénéficie de cet effet pendant un nombre de minutes égal à son niveau de Bois, durant lesquelles il peut à son gré l'utiliser.

Niveau 6
Ultime agilité : Le personnage sait comment rester fixé à n'importe quelle surface (souple ou solide) sans chuter, quelle que soit sa position. Il peut donc désormais se tenir la tête en bas sous une poutre de soutien d'un toit, se coucher sous un plafond, etc. Il bénéficie de cet effet pendant un nombre de minutes égal à son niveau de Bois, durant lesquelles il peut à son gré l'utiliser.

Tao du Corps renforcé

Le personnage sent les énergies qui circulent dans son corps et, bien qu'il ne puisse pas reproduire ainsi les effets magiques qu'autorise la pratique de l'Alchimie interne, il sait toutefois entraîner et développer ses aptitudes physiques innées. Ce Tao lui permet d'augmenter ses capacités de résistance naturelle et lui confère une sorte d'armure corporelle. Un héros maîtrisant le Tao du Corps renforcé se montre capable d'agir dans le cadre de conditions extérieures très éprouvantes. Il devient même très difficile de l'abattre en combat, car ses blessures ne semblent plus le gêner.

Niveau 1
Manteau de Chi : Le personnage canalise son Chi afin d'augmenter sa résistance à la chaleur (jusqu'à +70°C) ou au froid (jusqu'à -40°C). Dans de telles conditions, il ne souffre d'aucun malus ni d'aucun dégât liés à ces conditions, et ceci pendant une durée en heures égale à son niveau dans ce Tao.
Il gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle vital au niveau Etat normal.

Niveau 2
Corps sans douleur : Désormais, en dépensant les points de Chi nécessaires, le personnage peut décider d'ignorer les malus dus à la perte de Souffle vital et à la gravité de ses blessures. Il bénéficie de cet effet pendant un nombre de tours égal à son niveau dans ce Tao.
Il gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle vital au niveau État normal.

Niveau 3
Purification du sang : Sachant user de son Chi pour lutter contre les agressions internes, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau de Terre pour tous ses Tests de Résistance aux poisons et aux maladies. Dès que le héros se trouve placé dans une situation lui demandant un tel Test de Résistance, il prend automatiquement conscience de ce danger et peut alors faire appel à ce Tao afin de contrer ces toxines. Il devine aussitôt si la menace correspond à un poison ou une maladie mais ne peut pas forcément les nommer.
Il gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle vital au niveau Contusion.

Niveau 4
Cuirasse de peau : En canalisant sa force intérieure, le personnage bénéficie dorénavant d'une Armure naturelle qui lui permet d'annuler un nombre de points de dégâts subis égal à la valeur de son élément Métal. Cet effet dure pendant un nombre de tours égal à son niveau dans ce Tao.
Il gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle Vital au niveau Blessure légère.

Niveau 5
Corps de Métal : En canalisant son énergie intérieure, le personnage transforme son corps et sa peau devient aussi solide que du métal pendant un nombre de tours égal à son niveau dans ce Tao. Désormais, toutes armes le frappant et dont la solidité s'avère inférieure à 9 se brisent automatiquement sur lui sans infliger le moindre dommage. Celles possédant une solidité de 9 ou plus doivent effectuer un Test de solidité contre un SR égal à la Résistance du personnage ou se casser à l'impact. Cependant, quel que soit le résultat de ce Test, elles infligent tout de même leurs dégâts normaux. *Le personnage gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle vital au niveau Blessure Grave.*

Niveau 6
Immunité totale : Parvenu à ce niveau, le personnage peut annuler automatiquement les effets de toutes substances nocives (poison, air vicié, etc.) le menaçant, et cela pendant un nombre de tours égal à son niveau dans ce Tao. Par exemple, si le personnage a été empoisonné, en utilisant cet effet du Tao du Corps renforcé il efface toute trace du poison en lui et de plus y restera insensible pendant les tours suivants. *Le personnage gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle vital au niveau Blessure Fatale.*

Tao du Souffle destructeur

Le personnage apprend à canaliser la puissance de son Chi afin d'affecter la résistance des structures qui l'environnent. Pour un guerrier, ce don correspond à sa compréhension de la nature des éléments et des forces qui s'exercent sur une structure donnée, lui permettant de libérer son énergie dans le coup le plus juste et le plus parfait, celui qui atteint sans erreur le point faible de la cible. Ce Tao affecte le coup donné et cette puissance se transmet par l'intermédiaire de l'arme (ou du corps s'il se bat à mains nues) du personnage. Il sert essentiellement à la destruction de matières inertes. En combat, il permet avant tout de briser les armes ou les armures de ses adversaires, ou des éléments de décors. De plus, cette puissance peut affecter la force de ses coups.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Lorsqu'un effet permet de détruire automatiquement une structure, cela signifie qu'aucun dégât n'est nécessaire pour cela. Si la cible est immobile, le personnage n'a pas non plus besoin de faire de Test pour la toucher. Il ne doit le faire que si celle-ci se trouve en mouvement (portée par un adversaire), à distance (lors d'un tir) ou est de très petite taille (une bague).

Le Tao du Souffle destructeur permet de briser plus facilement l'arme d'un adversaire. Pour cela, le personnage doit au préalable effectuer la Manœuvre Bloquer et s'il décide de briser l'arme de son adversaire, il se voit octroyer un bonus au résultat de son Test de Métal égal à son niveau dans le Tao.

Niveau 1
Brise légère : Le personnage détruit automatiquement une structure de bois de la taille approximative d'une chaise, en portant son coup sur le point précis permettant de briser l'équilibre interne de l'objet.
Le personnage peut également se voir octroyer un bonus à ses dégâts d'une valeur égale à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal au bonus dont il souhaite bénéficier).

Niveau 2
Vent violent : Le personnage détruit automatiquement une construction de bois de la taille maximale et de la complexité d'un haut échafaudage (telle qu'une poutre de soutien, une porte résistante, etc.), en frappant au point exact qui lui permet de destructurer l'objet. Si celui-ci s'avère volumineux (comme un échafaudage justement), il s'écroule sur lui-même lors de la passe d'armes suivant le coup.

Niveau 3
Séisme inattendu : Le personnage détruit automatiquement une structure de pierre de la taille approximative d'une grande stèle. Ce degré de maîtrise permet les mêmes effets que le précédent, mais contre une cible de pierre.

Niveau 4
Fléau de l'acier : Le personnage détruit automatiquement une pièce de métal de la taille maximale d'une enclume. Ce degré de maîtrise permet les mêmes effets que le précédent, mais contre une cible de métal.

Niveau 5
Portail immuable : Le personnage peut, sur un impact, créer un orifice dans n'importe quelle structure d'une épaisseur inférieure ou égale à son niveau de Métal en mètres. Cette brèche s'avère suffisamment grande pour qu'un homme de forte corpulence puisse s'y glisser, mais le personnage peut choisir d'en réduire le diamètre jusqu'à la taille d'un poing. Si cette ouverture soudaine affaiblit la structure en question (muraille, rempart, paroi de caverne, talus de terre, etc.), celle-ci ne risque pourtant pas de s'écrouler.

Niveau 6
Typhon redoutable : Cet effet permet d'accroître la puissance des précédents : il doit donc être utilisé conjointement avec l'un de ceux-ci (le coût en points de Chi s'en trouve bien sûr cumulé). La taille et la masse des objets pouvant être détruits sont multipliées par la valeur du niveau de Terre du personnage. Cumulé avec l'effet de niveau 5, le personnage peut maintenant provoquer l'écroulement d'un volume maximal égal à son niveau de Métal en mètres-cube. Il peut ainsi détruire à coup sûr une grande statue de pierre ou provoquer l'écroulement d'un pan entier de rempart.

Le Tao de la Création inspirée

Comprenant l'agencement des forces et des éléments naturels, celui qui connaît l'usage de ce Tao sait comment l'utiliser afin de créer ou d'embellir ses œuvres. Les plus grands artisans et les meilleurs artistes maîtrisent ce Tao. La plupart du temps, son emploi coïncide avec un Test continu et l'utilisation d'un Talent artisanal ou artistique. Le personnage n'a besoin d'investir son Chi et de réaliser l'effet souhaité qu'une seule fois au cours du processus de création.

Niveau 1
La main qui répare : Sachant comment rétablir l'équilibre d'un objet ou d'une œuvre endommagée, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau de Terre pour tout Test visant à les réparer ou les restaurer (réparer la roue d'un chariot, aiguiser une lame, restaurer une peinture ternie, etc.).
Réparer un objet endommagé s'apparente à guérir une personne malade ou blessée. Ainsi, ce niveau du Tao s'applique également aux Tests impliquant les premiers secours ou le soin des blessures (Talent Médecine en général).

Niveau 2
La main qui crée : La complexité de l'interaction des éléments n'ayant plus de secret pour lui, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao pour tout Test visant à la création d'un objet ou d'une œuvre artistique (fabriquer un outil, forger une arme, produire une œuvre d'art, etc.).
Créer un objet ou une œuvre artistique s'avère comparable à la réalisation de médicaments ou potions. Ce niveau s'applique ainsi aux Tests visant à préparer de tels remèdes (Talents Herboristerie ou Alchimie externe en général).

Niveau 3
La main qui agit : Manipulant directement la structure de la matière, le personnage s'affranchit de nombreuses contraintes naturelles lorsqu'il décide de créer. Pour tout Test continu nécessaire à ce processus, la Période entre deux Tests et le Seuil de Difficulté de sa tentative se trouvent réduits de moitié.
La médecine bénéficie à nouveau des effets de ce niveau. Le praticien peut donc réaliser deux Tests de Médecine visant à traiter une blessure par jour, dont le SR est réduit de moitié. Préparer médicaments et potions avec Herboristerie ou Alchimie externe bénéficie des effets normaux de ce niveau du Tao.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Niveau 4
La main inspirée : Le personnage peut insuffler dans ses créations la pureté de son Chi. L'objet ou l'œuvre qu'il est parvenu à créer possède des qualités exceptionnelles, matérialisées sous la forme d'un bonus à déterminer avec le MJ (rarement supérieur à +2 si celui-ci doit être chiffré). Par exemple, une arme pourra faire des dégâts plus importants ou être plus solide, un meuble sera plus résistant, une sculpture attirera immanquablement l'œil, une calligraphie permettra à celui qui la contemple d'apaiser son esprit, etc. Les remèdes ou potions préparés par le personnage se montrent plus efficaces et bénéficient donc de bonus à leurs effets tel qu'expliqué dans la description de ce niveau (Talents Herboristerie et Alchimie externe en général).

Niveau 5
La main légendaire : Le personnage peut donner naissance à un objet de légende.
Le personnage peut également recharger en énergie un objet qu'il aura créé lui-même. Il puise pour cela dans sa propre réserve de Chi et effectue un Test de Terre + Méditation contre un SR égal au nombre de points de Chi qu'il veut y insuffler. Un tel objet ne peut recevoir cependant qu'un nombre de points de Chi maximum égal au triple du niveau de Terre de son créateur. De plus, le personnage devient capable de déterminer à coup sûr les caractéristiques d'un objet de légende.
Le Chi transféré par le médecin peut l'être dans le corps de son patient afin de l'aider à guérir. Pour chaque tranche de deux points de Chi ainsi transférés, une case de Souffle vital est régénérée.

Niveau 6
La main céleste : Le personnage peut désormais créer des objets de grand pouvoir, semblable à des objets célestes, et y insuffler une portion de son propre chi.
Le personnage peut également recharger en énergie un objet créé par lui ou un autre. Il puise pour cela dans sa propre réserve de Chi et effectue un Test de Terre + Méditation contre un SR égal au nombre de points de Chi qu'il veut y insuffler. Un tel objet ne peut recevoir cependant qu'un nombre de points de Chi maximum égal au triple du niveau de Terre de son créateur.
Le Chi transféré par le médecin peut l'être dans le corps de son patient afin de l'aider à guérir mais cette fois, pour chaque point de Chi transféré, deux cases de Souffle vital sont régénérées.

Tao de la Foudre soudaine

Par l'intermédiaire de la maîtrise de ce Tao, le personnage anticipe et contrôle les mouvements de son adversaire. Il devient extrêmement conscient des dangers qui le menacent. Lors des passes d'armes d'un assaut, le héros devine les intentions adverses ce qui le rend plus à même de les contrer. Même s'il perd l'initiative au début du tour de combat, il sait par la suite comment la reprendre et mettre son ennemi en difficulté, alors même que celui-ci croyait avoir l'avantage.

Niveau 1
Vigilance : Le personnage ne peut plus être surpris par une attaque embusquée ou inattendue. Il ne devine pas vraiment la position ou l'intention de ses agresseurs. Mais lorsque l'attaque survient, il est déjà prêt à réagir sur l'instant. Il annule ainsi tous les malus de surprise durant un nombre d'heures égal à son niveau de Bois.

Niveau 2
Rapidité : Le personnage bénéficie d'un bonus à son Test d'initiative égal à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal au bonus dont il souhaite bénéficier).

Niveau 3
Vitesse d'exécution : S'il gagne l'initiative au début du tour, le personnage peut réaliser deux actions au cours de la première passe d'armes. Il ne gagne pas une action supplémentaire, mais peut ainsi dépenser deux des siennes en une seule passe d'armes. Il s'agit bien de deux actions, le héros peut en plus et s'il en a la possibilité, utiliser une autre action pour réaliser une Défense active. Elles prennent place l'une à la suite de l'autre, avant même que ses adversaires n'aient eu le temps d'agir une fois.

Niveau 4
Anticipation : Le personnage, s'il ne gagne pas l'initiative au début de la passe d'armes, peut choisir d'agir quand même le premier. Son nouveau niveau d'initiative est alors considéré comme supérieur d'un point à celui du protagoniste normalement le plus rapide du tour.

Niveau 5
Anticipation améliorée : Non seulement le personnage, s'il ne gagne pas l'initiative au début de la passe d'armes, peut choisir d'agir quand même le premier (son nouveau niveau d'initiative étant alors considéré comme supérieur d'un point à celui du protagoniste normalement le plus rapide du tour) mais en plus, au début de chaque passe d'armes, tous les autres protagonistes du combat doivent annoncer l'action qu'ils vont entreprendre avant que lui-même ne choisisse la manière dont il va agir.

Niveau 6
Sens absolu des enchaînements : Chaque fois que le personnage agit en réaction à une action adverse et dirigée contre lui, il peut, en déclenchant cet effet, recommencer le Test d'opposition adéquat (ce peut être une Défense active, une course, un bras de fer, etc.) si le premier résultat ne lui convient pas. Il peut activer cet effet afin de contrer la même action un nombre de fois maximum égal à son niveau de Terre.

Tao du Bouclier invisible

Le personnage maîtrise parfaitement les rythmes et les axes du combat. Il perçoit à travers son Chi les trajectoires des coups que lui portent ses adversaires et peut donc plus facilement les bloquer ou les éviter. Un personnage qui

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

développe sa maîtrise de ce Tao devient très difficile à frapper et blesser. Ses mouvements incessants, la rapidité de ses gestes et la puissance de ses parades repoussent la plupart des attaques qui le visent.

Niveau 1
Défense renforcée : Le personnage prend soudain une posture qui lui permet d'absorber une partie des dommages qu'il subit, utilisant son Chi pour accroître ponctuellement sa souplesse ou sa résistance. Cette réduction de dégât est égale à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal aux dommages absorbés).

Niveau 2
Défense Chi : Le personnage, en focalisant son esprit et son énergie vers sa garde de combat, augmente la valeur de sa Défense passive d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal au bonus accordé). Cet effet ne dure que le temps de la passe d'armes pendant laquelle il est activé.

Niveau 3
Parade renforcée : Aussi souple que le roseau, aussi rapide que le cobra, le personnage gagne un bonus au résultat de son Test de Défense active égal à son niveau de Bois.

Niveau 4
Parade Chi : En dépensant son Chi et en faisant appel au Tao du Bouclier invisible, le personnage bénéficie aussitôt de la possibilité de réaliser une Défense active. Il peut donc tenter de se protéger d'un coup même s'il ne lui reste plus d'action à réaliser pour le tour de combat en cours, ou s'il souhaite en conserver pour la passe d'armes suivante. Le personnage peut associer d'autres Taos ou une manœuvre à cette défense.

Niveau 5
Bouclier multiple : Le personnage doit annoncer l'utilisation de cet effet au moment du Test d'initiative. Il dispose alors pour ce tour d'un nombre d'actions défensives gratuites égal à son niveau d'Eau. Ces défenses actives peuvent bénéficier de Manœuvres de combat et de Taos, sauf ceux des Dix Mille Mains et du Bouclier invisible.

Niveau 6
Enchaînement des défenses : Le personnage doit annoncer l'utilisation de cet effet au moment du Test d'initiative. Lors du tour, quand le personnage réussit un Test de Défense active, l'action n'est pas considérée comme utilisée. Il n'y a que si la Défense est ratée que l'action est dépensée.

Tao des Dix Mille Mains

Le personnage qui comprend ce Tao sait comment rentabiliser au mieux chaque mouvement. Il ne bouge jamais pour rien et chaque geste possède une finalité précise en soi. Il contrôle si bien son corps, si rapidement qu'il devient capable d'accomplir plusieurs actions en un seul geste, dans une fluidité parfaite. Maîtriser ainsi de tels enchaînements fait du personnage un adversaire redoutable et surtout très imprévisible.

Il est impossible de cumuler plusieurs effets du Tao des Dix Mille Mains sur une même action.

Niveau 1
Seconde main : Le personnage peut accomplir une action gratuite après en avoir réalisé une autre, à condition qu'il ne s'agisse ni d'une attaque, ni d'un déplacement. Celle-ci ne peut pas à son tour bénéficier des effets d'un Tao. Cette seconde action prend effet immédiatement après la première, lors de la même passe d'armes et avant que quiconque ait pu à son tour agir. Il peut s'agir par exemple de : dégainer une arme, ramasser un objet, encocher une flèche, ou tout autre utilisation de Talent appropriée et correcte dans ce cadre.

Niveau 2
Second souffle : L'action gratuite du personnage peut désormais être un déplacement et bénéficier dans ce cas des effets du Tao des Six Directions et de celui du Pas léger.

Niveau 3
Seconde frappe : Le personnage peut utiliser sa seconde action gratuite afin de porter une attaque. Cependant, il ne peut ici utiliser aucune arme, seulement attaquer à mains nues, frapper avec son pied, son poing ou une autre partie de son corps. Par exemple, le personnage pourra asséner son premier coup avec une épée puis frapper ensuite son adversaire d'un puissant coup de pied. Cette seconde action ne peut bénéficier des effets d'aucun Tao ni d'aucune Manœuvre de combat.

Niveau 4
Seconde lame : Le personnage sait mettre à profit son action gratuite afin d'utiliser une autre arme ou un bouclier en combat. Il peut ainsi combattre avec un sabre et un poignard ou avec une épée et un bouclier. Il peut alors employer cette seconde action pour frapper avec sa seconde arme, ou parer avec son bouclier. Celle-ci correspond donc à une attaque ou une Défense active gratuite. Cette seconde action ne peut bénéficier des effets d'aucun Tao ni d'aucune Manœuvre de combat.

Niveau 5
Mille lames : Le personnage dispose maintenant de deux actions gratuites, qu'il peut réaliser après avoir utilisé une action normale. La première action gratuite peut s'utiliser comme dans le quatrième effet de ce Tao. La seconde action gratuite peut servir aussi bien à attaquer qu'à se défendre, et bénéficier de Manœuvres de combat mais pas des effets des Taos.

Niveau 6
Dix mille lames : La seconde action gratuite peut désormais bénéficier de Manœuvres de combat et des effets des Taos, sauf celui des Dix mille Mains.

Tao de l'œil intérieur

La plupart des guerriers, lorsqu'ils se retrouvent engagés en combat, comptent essentiellement sur le sens de

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

la vue pour appréhender leur environnement immédiat. Celui qui maîtrise ce Tao le perçoit bien au-delà de son simple champ visuel. Parfaitement aux aguets, attentif au moindre détail, il peut alors utiliser ces informations afin de débusquer et bloquer ses ennemis.

Hors combat, ce Tao permet également de percevoir ce que nul sens mortel ne peut déceler.

Niveau 1
L'œil qui cherche : Le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau de Terre pour tous les Tests impliquant la perception de manière générale (recherche d'indices, fouille d'une pièce ou d'un individu, traque d'un fugitif en suivant ses traces, etc.). Le joueur décide d'activer cet effet au moment de faire le Test et dépense immédiatement le point de Chi demandé. Le bonus gagné ne s'applique que pour la durée d'un seul Test.

Niveau 2
Sens aiguisés : Le personnage se focalise plus particulièrement sur les informations fournies par l'un de ses cinq sens que le joueur doit préciser. Il gagne alors un bonus égal à son niveau dans ce Tao lors d'un Test faisant appel à ce mode de perception. Il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal à la valeur du bonus que lui confère cet effet.

Niveau 3
L'œil extérieur : Le personnage semble désormais bénéficier d'une sorte de sixième sens qui pallie à la défection d'un autre. Il peut annuler tout malus lié à un aveuglement, à un assourdissement ou toute autre perte temporaire de l'un de ses cinq sens, et ceci pour une durée en minutes égale à son niveau dans ce Tao.

Niveau 4
L'œil céleste : Un personnage handicapé (aveugle, sourd, insensible, etc.), de manière temporaire ou permanente, peut totalement remplacer son sens manquant en utilisant au maximum les quatre autres. Ainsi, une personne sourde « entend » les sons en « lisant » les vibrations de l'air sur sa peau. De même, un aveugle perçoit les sons avec une telle acuité qu'il peut en déduire une fidèle représentation mentale de son environnement. Cet effet perdure pendant un nombre d'heures égal au niveau du personnage dans ce Tao.

Niveau 5
L'œil lointain : Le personnage peut projeter l'un de ses sens (vue, ouïe, odorat, etc.) sur un point situé à une distance maximale de lui égale à son niveau de Terre multiplié par cent en mètres. Cet effet perdure un tour de combat entier (soit environ trois à cinq secondes). Il permet également de recueillir des informations au-delà d'obstacles (murs, collines, etc.) ou dans des lieux clos.

Niveau 6
L'œil absolu : En se concentrant, le personnage perçoit désormais le moindre détail de son environnement dans une sphère ayant un diamètre égal à son niveau de Terre multiplié par cinq en mètres. Aucun indice ne peut lui échapper au cours de l'action où il déclenche ce pouvoir. Il

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

perçoit également les sources de chaleur (un individu caché dans le noir, des traces de pas récentes sur le sol, etc.), le bruit d'une fourmi dans l'herbe, le moindre résidu d'odeur, etc. En fait, le personnage « fouille » totalement l'espace qui l'entoure et en retire la moindre information utile. Il devient capable d'une discrimination suffisamment fine pour ne retenir que les éléments pertinents pour lui.

Le Tao de l'Ombre dissimulée

Beaucoup des utilisateurs de ce Tao s'en servent afin de devenir des maîtres espions ou de parfaits assassins, capables d'effacer jusqu'à leur présence afin d'accomplir leurs forfaits. Le personnage qui maîtrise le Tao de l'Ombre dissimulée sait comment tromper les sens d'autrui et se cacher aux yeux de tous, même dans les endroits les mieux éclairés.

Niveau 1
Voile de l'ombre : Le personnage sait comment atténuer sa présence : s'il reste immobile et au moins partiellement caché, il bénéficie d'un bonus à son Test de Discrétion égal à son niveau de Feu.

Niveau 2
Voile secret : Le personnage parvient à dissimuler sur lui un nombre d'objets de taille raisonnable (une dague, des baguettes, un rouleau de soie) égal à son niveau dans ce Tao. Même une fouille minutieuse ne permet pas de les déceler. Cet effet dure jusqu'à ce que le personnage utilise les objets dissimulés, se change ou soit démasqué.

Niveau 3
Le chemin des ombres : Le personnage peut se déplacer sans faire plus de bruit qu'une ombre, en utilisant au mieux toutes les zones obscures lui permettant de se dissimuler. Le bonus appliqué à son Test de Discrétion, et égal à son niveau de Feu, s'applique également lorsqu'il se déplace en essayant de ne pas se faire remarquer : s'il doit faire un Test pour son déplacement, il utilise toujours son Talent Discrétion, même si le Niveau de Maîtrise de celui-ci est supérieur à l'autre Talent impliqué dans l'action (Escalade, Acrobatie, etc.).

Niveau 4
Le chemin des spectres : Le personnage peut désormais agir encore plus silencieusement et discrètement qu'un fantôme. Lorsqu'il effectue une action de tout type exigeant d'être silencieux et discret (attaquer quelqu'un, fouiller une pièce, voler un cheval, etc.), quel que soit le Talent impliqué alors, il utilise toujours son Talent Discrétion auquel il adjoint un bonus égal à son niveau de Feu, même si le Niveau de Maîtrise de celui-ci est supérieur à l'autre Talent inclus dans l'action. Il reste ainsi parfaitement silencieux et toujours aussi difficile à remarquer, quoi qu'il fasse. Ainsi, il peut par exemple égorger silencieusement un premier garde sans que le second situé quelques mètres plus loin ne s'en rende compte.

Niveau 5
Manteau d'ombre : Le personnage s'entoure d'une aura qui le rend quasiment indécelable. Il ne devient pas invisible, mais les gens autour de lui semblent ne plus se rendre compte de sa présence, même en plein jour. S'il est seul, toute personne qui souhaite le remarquer doit réussir un test de Bois + Perception contre un SR égal à (Feu + niveau dans ce Tao) du personnage. Au milieu d'autres personnes ou dans une foule, ce SR se voit majoré de +3. Cet effet perdure pendant un nombre de tours égal au niveau du personnage dans ce Tao.

Niveau 6
Marche dans les ombres : Le personnage peut s'enfoncer dans une zone d'ombre et ressortir lors de la passe d'armes suivante, au moment où il doit agir, d'un autre recoin enténébré (celui-ci doit cependant se trouver dans la ligne de vue du précédent). Les deux zones d'ombres doivent être suffisamment grandes pour permettre au personnage de s'y dissimuler totalement. Cet effet utilise une action de déplacement pour entrer dans les ombres et une autre pour en sortir. Cependant, le personnage peut y cumuler les effets de n'importe quel autre Tao.
Par exemple, un personnage traqué par des bandits se réfugie dans un vieux temple abandonné. Avisant une zone d'ombre suffisamment vaste pour s'y dissimuler grâce à cet effet, il y plonge et utilise le Tao des Six Directions afin de pouvoir, dans la même action, ressortir par une autre zone d'ombre située derrière le chef des malandrins… Le voilà en parfaite position pour prendre ce brigand par surprise.

Tao des Mille Abeilles

Le guerrier accompli sait se servir de son environnement afin de prendre l'avantage. Chaque objet, chaque élément du décor qui l'entoure peut devenir une arme redoutable dans les mains de ce combattant. En une fraction de seconde, il évalue les possibilités offertes par tout ce qui l'entoure et décide comment les exploiter efficacement. Une fois cet élément saisi, il sait comment le projeter avec la précision et la puissance les plus efficaces. Le guerrier versé dans ce Tao transforme les objets du quotidien en projectiles mortels, surtout s'il cumule sur la même attaque plusieurs niveaux de ce Tao. En terme de règles, le personnage réalise alors un Test de Métal + Lancer contre le score de Défense passive de sa cible et ce lancer devient donc l'action du personnage pour cette passe d'armes. En cas de réussite, la victime de ce lancer peut encore dépenser une action afin de tenter une Défense active et s'en protéger.

La portée maximale des attaques utilisant ce Tao s'élève à (Métal x 3) mètres.

Niveau 1
Projection : Le personnage peut lancer ce qu'il tient dans la main comme s'il s'agissait d'une arme improvisée, même et surtout si cet objet n'est pas initialement destiné à cet usage. Cet objet ne peut pas dépasser un poids total égal à (Métal) kilogrammes et s'il atteint sa cible, il est considéré comme faisant des dégâts de 1.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Niveau 2
Propulsion : Le personnage n'a plus besoin de tenir l'objet qu'il souhaite lancer, seulement de pouvoir l'atteindre, c'est à dire qu'il se trouve juste à côté de lui au moment où il agit. D'un coup (de pied, de main, de son arme), il le propulse à grande vitesse vers son adversaire. Il s'agit encore une fois d'une arme improvisée et qui en possède donc toutes les caractéristiques en terme de règles. Cet objet peut atteindre cette fois un poids de (Métal x 3) kilogrammes et ses dégâts s'élèvent maintenant à 2.
De plus, le personnage peut, avec un Test d'Eau + Esquive réussi, se saisir au vol d'un objet du quotidien (bol, tabouret, baguettes, etc.) lancé sur lui.

Niveau 3
Barrière de projectiles : Le personnage peut projeter vers ses ennemis et en une seule action un nombre d'objets égal à son niveau d'Eau. Il ne peut viser ainsi qu'une seule cible et elle doit se situer dans son champ de vision. Le personnage n'effectue qu'un seul Test d'attaque pour l'ensemble des projectiles. Par contre, il ne peut ici manipuler que de petits objets, de la taille maximale d'une petite balle. Les dégâts de cette attaque sont égaux au nombre des missiles lancés.
De plus, le personnage peut, avec un Test d'Eau + Esquive réussi, se saisir au vol d'une arme (dard, couteau, flèche) lancée sur lui.

Niveau 4
Tourbillon de projectiles : En tournoyant sur lui-même, le personnage peut projeter vers toutes les personnes situées autour de lui une nuée de projectiles. Un nombre maximum d'objets égal à (Eau x 2) se retrouve ainsi propulsé dans toutes les directions. Le héros répartit l'ensemble de ces missiles comme il le souhaite entre toutes les cibles potentielles. Il effectue un seul Test d'attaque contre l'ensemble de ses cibles (considérant la Défense passive la plus élevée et y ajoutant +1 par cible en plus de la première) mais décide comment il répartit le nombre de projectiles envoyés entre ses victimes. Le tourbillon ne soulève que des objets de petite taille, comme par exemple des bols, des pichets, des pièces, etc. Chaque attaque fait des dégâts de 0, +1 par projectile au-delà du premier affecté à la même cible.
De plus, le personnage peut se saisir au vol d'un nombre d'objets ou armes lancés contre lui égal à son niveau d'Eau. Il lui faut réussir un Test d'Eau + Esquive pour chaque objet qu'il souhaite attraper ainsi.

Niveau 5
Contrôle des trajectoires : Le personnage n'a désormais plus besoin maintenant d'être en contact avec l'objet qu'il désire projeter. Du moment qu'il se situe à une distance égale à son niveau de Terre multiplié par deux en mètres, le personnage propulse vers une cible un petit objet du quotidien. Cet objet peut atteindre un poids de (Métal x 3) kilogrammes et ses dégâts s'élèvent à 2.
De plus, le personnage peut, en réussissant un Test d'Eau + Esquive contre un SR de 11, renvoyer une arme lancée contre lui (couteau, flèche, etc.) vers une cible de son choix. Cette redirection d'une attaque vers une seconde cible correspond à un Test d'attaque normal mais ne nécessite pas la dépense d'une action supplémentaire. Pour toucher, ce Test doit surpasser la Défense passive de la cible qui peut naturellement tenter une Défense active.

Niveau 6
Maître des trajectoires : Le personnage, sans même avoir besoin de les toucher et à condition qu'ils se trouvent dans un rayon égal à son niveau de Terre multiplié par deux en mètres autour de lui, propulse un nombre d'objets maximum équivalent à son niveau d'Eau. Le personnage n'effectue qu'un seul Test d'attaque pour l'ensemble des projectiles, dont le SR est égal à la Défense passive la plus élevée parmi les adversaires visés + 1 par adversaire en plus du premier. Par contre, il ne peut ici projeter que de petits objets, de la taille maximale d'une petite balle. Les dégâts de cette attaque sont égaux au nombre des missiles touchant chaque cible.
De plus, le personnage peut renvoyer autant d'armes ou projectiles en une seule action que son niveau d'Eau mais doit pour cela réussir un Test d'Eau + Esquive par objet renvoyé. Le SR est égal à 11 plus 1 par arme redirigée ainsi.

Tao du Yin et du Yang

Chaque chose dans l'univers se définit en fonction du Yin et du Yang. Le héros maîtrisant ce Tao perçoit les flux de ces deux forces primordiales. Il apprend la manière de contrôler au mieux ces courants, transformant ainsi l'action en non-agir ou la passivité en force d'attaque. Le personnage qui comprend les implications fondamentales de ce Tao parvient, à son plus grand avantage, à tirer profit de la complémentarité de toutes choses en ce monde. Les éléments semblent littéralement favoriser ses desseins.

Le joueur n'a pas besoin d'annoncer à l'avance son intention de faire appel à ce Tao. Il décide d'altérer le résultat de son Test une fois que celui-ci a été effectué.

Ce Tao ne permet pas d'éviter un Échec critique (double 0) ou de réaliser un Équilibre Yin/Yang.

Niveau 1
Coup de chance : Le personnage peut modifier le résultat de son dé Yin OU de son dé Yang d'un point. Il peut choisir d'ajouter ou de retrancher cette unité au résultat du dé. Par contre, s'il obtient ainsi un double grâce à ce Tao, cela ne lui permet pas de bénéficier d'un Équilibre Yin/Yang car celui-ci est artificiel, mais le chiffre indiqué par les dés est tout de même considéré comme le résultat.

Niveau 2
Contrôle des énergies : Le personnage peut désormais inverser les résultats de ses dés, le Yin devenant le Yang et vice-versa. Cela lui permet entre autre de mieux contrôler la puissance de ses coups et les dégâts provoqués par ses attaques.

Niveau 3
Contrôle des flux : Le personnage peut modifier le résultat de son dé Yin ET de son dé Yang d'un point. Il peut choisir d'ajouter ou de retrancher cette unité au résultat des dés. Par contre, s'il obtient ainsi un double grâce à ce Tao, cela ne lui permet pas de bénéficier d'un Équilibre

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Yin/Yang car celui-ci est artificiel, mais le chiffre indiqué par les dés est tout de même considéré comme le résultat.

Niveau 4
Maîtrise des énergies : Le personnage peut décider de relancer l'un de ses dés, Yin ou Yang au choix. Il choisit le résultat parmi les deux qu'il souhaite garder.

Niveau 5
Maîtrise des énergies : Le personnage choisit le résultat de l'un des deux dés, après que ceux-ci aient été lancés. Par contre, s'il obtient ainsi un double grâce à cet effet, cela ne lui permet pas de bénéficier d'un Équilibre Yin/Yang car celui-ci est artificiel, mais le chiffre indiqué par les dés est tout de même considéré comme le résultat.

Niveau 6
Maîtrise des flux : Cet effet permet d'accroître la puissance des précédents : il doit donc être utilisé conjointement avec l'un de ceux-ci (le coût en points de Chi s'en trouve bien sûr cumulé). Le personnage peut désormais bénéficier d'un Équilibre Yin/Yang ou casser un Échec critique en utilisant l'un des effets de ce Tao.

Tao de la Force insufflée

Le héros parvient à insuffler son Chi dans les objets qu'il touche. Il peut ainsi renforcer leur résistance ou altérer leurs particularités, transformant les ustensiles du quotidien en armes redoutables ou encore ses simples vêtements en armure. Le personnage qui maîtrise ce Tao devient un combattant des plus imprévisibles, capable alors de faire de n'importe quel objet une arme efficace et mortelle. Ce Tao reste particulièrement prisé par les espions ayant besoin de passer inaperçus et les femmes qui cultivent une image de faiblesse apparente.

Un objet ainsi transformé se manie grâce au Talent martial Improvisation. Le personnage ne peut normalement pas appliquer dans ce cas de Manœuvres ou les effets d'un autre Tao lorsqu'il utilise son arme improvisée.

À moins que le contraire ne soit précisé, les effets du Tao ne perdurent que le temps d'un tour de combat.

Niveau 1
Bouclier improvisé : Entre les mains du personnage, n'importe quel objet banal du quotidien (un drap, un éventail, un manteau, un morceau de soie, etc.), et ne faisant normalement aucun dégât, lui donne la possibilité de parer une attaque dirigée contre lui. Que le coup soit porté avec une arme ou à mains nues, le Test de Défense active du personnage bénéficie d'un bonus de +2. Cependant, il doit toujours et normalement dépenser une action pour effectuer cette parade.

Niveau 2
Lame inattendue : N'importe quel objet inoffensif (un drap, un éventail, un manteau, un morceau de soie, etc.), et ne faisant normalement aucun dégât, peut maintenant servir à attaquer. Entre les mains du personnage, ce banal objet se transforme en une arme dangereuse qui occasionne des dégâts de base de 2.

Niveau 3
Armure invisible : Le personnage sait transférer une part de sa force intérieure aux vêtements qu'il porte et qui se trouvent en contact avec sa peau. Ceux-ci ne le protègent normalement pas. Mais grâce à ce Tao, ils sont désormais considérés comme une armure lui apportant une protection de 3.

Niveau 4
Technique martiale de l'arme improvisée : Le personnage peut désormais faire appel à une Manœuvre de combat avec son arme improvisée. Il doit cependant connaître la Manœuvre qu'il souhaite utiliser et celle-ci doit pouvoir s'appliquer à l'arme improvisée (en fonction de sa ressemblance avec une arme réelle pouvant bénéficier de la Manœuvre). Il peut également cumuler les effets d'autres Taos à l'action qu'il entreprend avec son arme de fortune.

Niveau 5
Le style de l'arme improvisée : Le personnage peut désormais réaliser avec son arme improvisée une Technique martiale issue d'un style qu'il connaît, ou utiliser les bases de ce style avec. Une fois encore, cette arme improvisée doit posséder des caractéristiques proches de l'arme initialement prévue pour ce style de combat (un drap enroulé pour un fouet, un éventail pour un poignard, etc.).

Niveau 6
Frappe à distance : Le personnage peut toucher un adversaire situé à moins de (Bois + Métal) mètres de lui. L'onde de choc provoquée par son coup traverse la distance sans perdre de sa puissance. Il est impossible de cumuler cet effet avec l'utilisation d'une Manœuvre de combat.

Le Tao de l'Esprit clair

Ce Tao a plus particulièrement la faveur de ceux qui arpentent plus le cadre feutré des bibliothèques que celui des salles d'armes. Il aide érudits et autres lettrés à atteindre un haut degré de concentration mentale et leur permet de focaliser leur esprit sur la tâche qu'ils se sont assignés. Ils peuvent alors se consacrer à leurs travaux en toute quiétude, sans plus se soucier des turpitudes du monde extérieur.

Niveau 1
L'esprit acéré : Le personnage se concentre sur le problème qu'il souhaite résoudre. L'énergie qu'il tire de ce Tao lui permet de bénéficier d'un bonus de + 2 sur un Test faisant appel à un Talent du domaine mental.

Niveau 2
L'esprit impassible : La capacité de concentration du personnage devient totalement inaltérable. Il ne prend plus en compte le moindre élément pouvant perturber la quiétude de son esprit (bruit, manque de confort, etc.). Cet effet annule tous les types de malus pouvant résulter de ces conditions extérieures. Il perdure un nombre de minutes égal au niveau du personnage dans ce Tao.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Niveau 3
Bibliothèque spirituelle : Le personnage exerce sa mémoire afin de la rendre infaillible et peut ainsi stocker de nombreuses informations en vue d'une restitution ultérieure. Il peut retenir par cœur un élément sur lequel il se concentre fortement (le contenu d'un livre, un discours de quelques minutes, une image ou une scène, etc.). Il garde cet élément en mémoire pendant un nombre de mois égal à son niveau de Bois.

Niveau 4
L'esprit clairvoyant : L'esprit du personnage devient aussi fluide qu'un cours d'eau. Pour tout Test impliquant un raisonnement (comprendre une énigme, relier des faits entre eux, analyser des données scientifiques, etc.), le personnage bénéficie désormais d'un bonus égal à son niveau d'Eau.

Niveau 5
Volonté d'acier : Le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao pour tout Test lui permettant de résister à toute tentative de manipulation mentale ou de contrôle de son esprit (pouvoir surnaturel de Possession, utilisation du Tao de la Présence sereine, sorts divers, hypnose, etc.).

Niveau 6
Harmonie parfaite : Le personnage maîtrise totalement les méandres de son esprit et harmonise parfaitement ses pensées et ses gestes. Il peut ajouter un bonus égal à son niveau dans ce Tao à tout type de Test (martial, littéraire, médical, artistique, etc.). Il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal au bonus désiré.

Le Tao de la Présence sereine

Ce Tao régit les interactions sociales du monde, les signaux émis par les esprits au-delà de la signification des phrases.

La maîtrise de ce Tao permet au personnage d'influencer les réactions de son entourage. Il sait projeter une image séduisante ou au contraire menaçante de sa personne et comprendre les ressorts de la personnalité d'autrui. Les pratiquants de ce Tao deviennent de redoutables diplomates.

Niveau 1
Sous le masque : Comprendre les sentiments et les motivations d'une personne permet de bien mieux déterminer sa personnalité. Pour tout Test impliquant l'usage de Talents visant à comprendre ou découvrir une information sur la nature de son interlocuteur (connaître son état d'esprit, savoir s'il souffre de troubles mentaux, déterminer ses émotions, etc.) comme l'Empathie par exemple, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao.

Niveau 2
Masque d'apaisement : Le personnage dégage une aura rassurante qui attire l'attention de toutes les personnes présentes. Pendant un nombre d'heures égal à son niveau de Feu, le personnage devient le centre de toutes les attentions, celui à qui l'on demande son avis dans une assemblée, ou vers qui l'on se tourne pour un conseil, etc. Il bénéficie durant cette période d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao pour tous les Tests sociaux impliquant de plaire à quelqu'un, d'obtenir sa confiance (Diplomatie, Séduction, Eloquence par exemple).

Niveau 3
Masque de terreur : Le personnage dégage une aura effrayante qui pousse les gens à s'écarter de lui et à l'éviter. Pendant un nombre d'heures égal à son niveau de Feu, le personnage devient le mouton noir de l'assemblée, celui vers qui se porteront les soupçons ou que l'on évitera de contrarier à tout prix. Il bénéficie durant cette période d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao pour tous les Tests sociaux impliquant d'impressionner quelqu'un, de le mettre mal à l'aise (Intimidation, Eloquence, parfois même Diplomatie par exemple).

Niveau 4
Jeu de miroir : Connaissant les mécanismes subtils des relations humaines, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau de Terre pour tout Test servant à déceler les tentatives de manipulation psychologique à son encontre. Il peut par exemple deviner si on lui ment, si l'on tente de le séduire pour d'obscures raisons, etc. Ce même bonus s'applique à tous ses Tests visant à contrecarrer ces tentatives, comme résister à une intimidation.

Niveau 5
Masque de domination : Le personnage a la possibilité de donner verbalement des ordres qui seront suivis à la lettre par la cible. Pour garder son libre-arbitre, celle-ci doit remporter un Test en Opposition de Résistance contre Terre + niveau dans ce Tao du personnage. Si elle échoue, elle obéira à tous les ordres donnés pendant un nombre de petites heures égal au niveau de Feu du personnage. Ces commandements doivent être donnés de manière claire et précise. La personne sous influence y obéira toujours à la lettre, sans tenter d'en extrapoler le sens. Dans une situation d'indécision, elle s'abstient alors de toute action. Enfin, si le personnage souhaite obliger sa victime à commettre des actes pouvant mettre sa vie ou celle de ses proches en danger, ou offensant grandement ses valeurs morales, celle-ci peut tenter un second Test en Opposition afin de reprendre le contrôle d'elle-même au moment opportun.

Niveau 6
Masque des mille émotions : Le personnage peut provoquer chez autrui la survenance d'émotions basiques comme la colère, la peur, la joie, le doute, la haine, la sympathie, etc. Cet effet s'applique aussi bien à une seule personne qu'à toute une foule, du moins à toute personne pouvant apercevoir ou entendre le personnage.
Pour obtenir cet effet, le personnage doit réussir un Test de Feu + Empathie contre un SR de 13. S'il y parvient, toute personne présente subira l'influence de l'émotion induite pendant un nombre de petites heures égal au niveau de Feu du personnage. Tout personnage ou personnage non joueur important soumis à cet effet peut tenter d'y résister en réalisant un Test de Résistance contre un SR égal au résultat du Test obtenu pour le déclencher.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Les Manœuvres de combat

Chaque Talent martial correspond à l'usage d'une technique spécifique de combat. À l'époque des Royaumes combattants, la plupart des guerriers manient essentiellement les armes et se spécialisent même souvent avec l'une d'entre elles en particulier. S'il existe bel et bien différents styles de boxe, le combat à mains nues ne représente pas une finalité en soi, mais plutôt une extrémité à laquelle est astreint le combattant désarmé et acculé.

Ce que sont les Manœuvres

Le Talent martial de base recouvre l'usage de l'ensemble des coups les plus simples liés à la pratique de l'arme en question. Attaques hautes ou basses, parades correspondantes, gardes et enchaînements font partie de cet enseignement fondamental. Mais un combattant aguerri sait également placer au cours d'un assaut certains mouvements plus spectaculaires ou aux conséquences particulières. Il s'agit des Manœuvres de combat.

Toutes les armes ne permettent pas l'utilisation des mêmes Manœuvres, ou donnent plus facilement accès à certaines qu'à d'autres. Ainsi, et pour chaque Talent martial, vous trouverez la liste des Manœuvres disponibles et le Niveau de Talent nécessaire à leur maîtrise.

En combat, lorsqu'un personnage décide d'utiliser une Manœuvre, le SR de son Test est généralement augmenté de + 1.

La liste des Manœuvres

Les Manœuvres de combat concernent aussi bien les armes de mêlée que les armes à distance ou de jet. Pour chaque Talent martial, les Manœuvres de combat sont listées en fonction du Niveau de Maîtrise, et parfois de l'arme concernée.

Armes de mêlée ou boxes

Assommer (la frappe de l'ours)

Le personnage, par son attaque, cherche à provoquer un choc important et à plonger l'adversaire dans l'inconscience.

Il faut à la fois viser la tête (ou un autre point vital : sternum, foie, etc.) et frapper assez fort, ce qui implique un modificateur du SR de + 2 (et non du + 1 habituel). Le joueur calcule normalement ses dégâts et la cible de l'attaque doit effectuer un Test de Métal contre cette somme. Si elle obtient un résultat supérieur ou égal aux dégâts subis, elle reste debout, sinon elle s'écroule assommée pour (6 – Terre) minutes.

Attaque suicide (l'ultime sacrifice)

Avançant contre l'attaque de son adversaire, le personnage riposte dans le même mouvement au mépris de sa propre sécurité. Si l'adversaire réussit une attaque contre lui (le résultat du Test d'attaque surpassant sa Défense passive du personnage), le personnage peut choisir de sacrifier une action comme s'il réalisait une Défense active. Cependant, au lieu de parer ou d'esquiver, il porte une attaque en même temps que celle de son adversaire. Les deux Tests d'attaque se résolvent simultanément et aucune Défense active ne peut bien sûr être utilisée par l'un ou l'autre des duellistes.

Aveugler (sable et soleil)

Le personnage sait utiliser son arme pour aveugler son adversaire, que ce soit en l'éblouissant par la lumière du soleil se reflétant sur sa lame ou en lui projetant de la poussière dans les yeux.

En cas de réussite de son Test d'attaque, le personnage ne fait aucun dégâts mais impose à son adversaire un malus à tous ses Tests égal à sa Marge de Réussite. Ce malus perdure tant que l'adversaire n'utilise pas une action pour se frotter les yeux, ou se mettre hors de portée de l'éblouissement. La cible de cette attaque peut toujours tenter une Défense active contre cette Manœuvre.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Bloquer (le piège des lames)

Le personnage enroule l'arme de son adversaire, afin de la bloquer avec la sienne ou contre un élément du décor (une statue, une table, etc.).

L'ennemi a plusieurs options :

• soit lâcher son arme (une action) et se dégager de cette Manœuvre,

• soit tenter de se dégager en remportant un Test en Opposition d'Eau (une action),

• soit tenter une autre action dont le SR sera alors augmenté de la Marge de Réussite du Test du blocage.

De plus, tant que cette Manœuvre est maintenue et dès la passe d'armes suivante, le défenseur est considéré comme ne pouvant avoir une initiative plus haute que le personnage. Si jamais il avait obtenu une initiative inférieure, il la conserve, mais s'il en avait une supérieure, il agirait directement après le personnage.

Le personnage, quant à lui, peut :

• soit maintenir automatiquement le blocage (une action),

• soit ne plus maintenir le blocage et arrêter d'utiliser cette Manœuvre (une action),

• soit tenter de briser l'arme adverse en réussissant un Test de Métal contre un SR égal à la solidité de l'arme, ce qui nécessite la dépense d'une action. En cas d'échec à ce Test, l'adversaire parvient aussitôt à se libérer de cette étreinte.

• soit tenter une autre action dont le SR sera alors augmenté de la Marge de Réussite du Test du blocage.

Charger (la charge du buffle)

Le personnage se rue sur son adversaire afin de le frapper de toute la force de son élan. Cet assaut n'est pas forcément une course : se laisser tomber sur son adversaire par exemple peut être considéré comme une charge.

Chaque fois que le personnage parcourt une distance égale à (7 - son niveau d'Eau) mètres avant de frapper, les dégâts de son attaque sont augmentés de + 1. Toutefois, le SR du Test de Défense active de la cible de la charge se voit octroyer un bonus de + 1 pour chaque action passée à charger, car le défenseur a pu se préparer.

Combat monté (la vélocité de la Kilin)

Habitué à combattre à cheval, le personnage sait optimiser ses capacités martiales lorsqu'il se trouve en selle. Lorsqu'il est à cheval, le personnage peut utiliser son Talent martial pour attaquer, et ce même si son Niveau en Equitation y est inférieur – il n'est plus limité par cette règle. De même, l'augmentation du SR de +1 du à l'utilisation d'une Manœuvre ne s'applique pas non plus.

Combinaison (la voie des multiples possibles)

Cette Manœuvre spéciale permet au personnage de cumuler les effets de deux Manœuvres autorisées et compatibles avec l'arme utilisée. Cependant, le personnage ne peut pas doubler ainsi une même Manœuvre.

Le SR du Test est alors augmenté de + 2 (au lieu du + 1 habituel), en plus de l'augmentation de SR que peut imposer l'utilisation d'une des Manœuvres sélectionnées.

Coup double (la griffe et la queue du dragon)

Le personnage utilise une arme longue avec une grande vélocité afin de doubler sa frappe. Grâce à cette Manœuvre, le personnage peut en une seule action placer deux coups sur le même adversaire (avec la pointe puis la hampe, avec la lame puis le pommeau, avec les deux bouts successivement, etc.). Le SR du premier coup est augmenté de + 1, celui du second de + 2 (à chaque fois au lieu du + 1 habituel) et les dégâts occasionnés sont réduits d'un point pour le premier coup et de deux pour le second (minimum un point de dégât).

Coup précis (l'épine acérée)

L'attaque vise avec précision le défaut de l'armure de l'adversaire.

La protection de celle-ci est réduite de deux points et peut tomber à zéro. Cette Manœuvre s'applique aussi à l'Armure naturelle des créatures (le personnage visant les yeux, les articulations, etc.).

Désarmer (la voie paisible)

Cette Manœuvre vise à obliger l'adversaire à lâcher son arme.

En cas de réussite à son Test d'attaque, le personnage ne fait aucun dégât mais peut : soit projeter à une distance de (Eau) mètres l'arme de son adversaire, soit la récupérer si toutefois il dispose d'une main libre. La cible de cette attaque peut toujours tenter une Défense active contre cette Manœuvre.

Malheureusement, ce type d'attaque expose celui qui la porte et en cas d'échec, l'adversaire peut immédiatement (et sans dépenser d'action) tenter une simple riposte (sans utiliser de Tao ni de Manœuvres).

Deux armes (le tourbillon de lames)

Le personnage manie deux armes identiques, une dans chaque main, ce qui lui permet de mieux s'opposer aux attaques de ses ennemis.

Il voit ainsi sa Défense passive, mais également ses Tests de Défense active si nécessaire, bénéficier d'un bonus de + 1 durant toute une passe d'armes. Cependant, ses propres attaques portées durant cette même passe d'armes subissent le modificateur habituel de +1 au SR dû à l'utilisation de cette Manœuvre.

Double parade (stopper la pluie de lames)

Le personnage utilise son arme avec célérité afin de parer deux attaques effectuées contre lui dans la même passe d'armes.

Cette Manœuvre permet en une seule Défense active de parer deux coups. Elle peut être utilisée contre des coups portés par deux adversaires différents, toujours à condition que ceux-ci aient lieu durant la même passe d'armes. Le SR de la première Défense est augmenté de +1, celui de la seconde de +2 (à chaque fois au lieu du + 1 habituel).

Étranglement (le boa constricteur)

Le personnage écrase la trachée de son adversaire avec son arme, afin de l'étrangler. Cette Manœuvre peut aussi se tenter avec le Talent Boxe.

L'adversaire ainsi étranglé a plusieurs options :

• soit tenter de se dégager en remportant un Test en Opposition d'Eau (une action),

• soit tenter une autre action dont le SR sera alors augmenté de la Marge de Réussite du Test de l'étranglement.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

De plus, tant que cette Manœuvre est maintenue et dès la passe d'armes suivante, le défenseur est considéré comme ne pouvant avoir une initiative plus haute que le personnage. Si jamais il avait obtenu une initiative inférieure, il la conserve, mais s'il en avait une supérieure, il agirait directement après le personnage.

Le personnage, quant à lui, peut :

- soit maintenir automatiquement le blocage (une action),
- soit ne plus maintenir le blocage et arrêter d'utiliser cette Manœuvre (une action),
- soit tenter une autre action dont le SR sera alors augmenté de la Marge de Réussite du Test de l'étranglement.

Feinte (trompeuse négligence)

Le personnage adopte une garde trompeuse afin d'endormir la méfiance de son adversaire et de profiter de la moindre de ses erreurs.

S'il réussit une Défense active, dont le SR est augmenté de + 2 (au lieu du + 1 habituel), contre cet adversaire, le personnage peut alors soustraire sa Marge de Réussite à la Défense passive de son ennemi lors de la prochaine attaque qu'il lui portera.

Harcèlement (la pluie d'acier)

Le personnage enchaîne une succession de coups pour déconcerter l'adversaire afin de passer plus facilement sa garde.

Il doit pour cela dépenser plusieurs actions (à lui de choisir combien avant d'effectuer la Manœuvre). Pour faire son Test d'attaque, il ne lance alors pas un mais plusieurs Dés Yin/Yang : un par action consacrée au Harcèlement. Le Test est donc : Métal + Talent martial + la somme des résultats des Dés Yin/Yang.

Les dégâts causés par un Harcèlement ne tiennent pas compte du fait que la somme des Dés Yang soit supérieure à celle des Dés Yin. En revanche, en cas d'Equilibre Yin/Yang, on tient compte des dégâts supplémentaires occasionnés par cette réussite critique.

Mise à distance (le mur de ronces)

Le personnage profite de l'allonge de son arme pour contrôler l'espace environnant.

Si son arme est plus longue ou approximativement de la même taille que celles de ses adversaires, le personnage peut empêcher ceux-ci de s'approcher pendant la passe d'armes. Il doit pour cela réussir un Test de Métal + Talent martial contre un SR de 5 + 1 par adversaire au-delà du premier. Tout adversaire qui tente d'attaquer le personnage malgré tout doit augmenter le SR de son Test de la Marge de Réussite du personnage, et en cas d'échec il se voit alors infliger automatiquement un nombre de points de dégâts égal à la valeur de dommage de l'arme.

Cette Manœuvre empêche le personnage de faire autre chose, elle cesse dès qu'il effectue une autre action (attaque, Défense active, déplacement, etc.)

Parade totale (la citadelle)

Le personnage referme sa garde et utilise toute son énergie pour sa protection.

Le joueur doit préciser à chaque début de tour de combat, avant le Test d'Initiative donc, qu'il désire adopter cette garde. Il effectue alors un Test de Métal + Talent martial approprié contre un Seuil de Réussite de 7. S'il réussit, il ajoute sa Marge de Réussite au résultat de chaque Test de Défense active pour le reste du combat ou jusqu'à ce qu'il décide de rompre cette garde.

Par contre, tant qu'il maintient sa parade totale, toutes les attaques qu'il porte à ses ennemis subissent une augmentation de leur SR égale au bonus accordé à ses Tests de Défense active.

Parade tournoyante (le cyclone sanglant)

En se focalisant sur sa défense, le personnage peut profiter d'une opportunité pour riposter et porter une attaque inattendue dans le même mouvement que sa parade.

Le personnage effectue son Test de Défense active avec un SR augmenté de + 2 (au lieu du + 1 habituel). S'il rate sa parade, il ne peut pas porter de contre-attaque. S'il la réussit, il peut alors effectuer dans le même mouvement une attaque dont le Test voit son SR augmenté de + 2 (au lieu du + 1 habituel) et dont les dégâts sont diminués de 2.

Cette Manœuvre ne coûte qu'une action pour l'attaque et la parade réunie, mais elle n'est pas cumulable avec une autre attaque dans la même passe d'armes : le personnage ne peut réaliser d'attaque après et si jamais il en avait déjà effectué une, il ne pourrait pas utiliser cette Manœuvre jusqu'à la passe d'armes suivante. Par contre, il peut toujours, s'il subit d'autres attaques, se défendre activement, mais sans utiliser à nouveau cette Manœuvre.

Projeter (la voie de la tornade)

Le personnage se sert du mouvement de son adversaire pour le déséquilibrer.

Si cette Manœuvre réussit, la victime tombe au sol mais ne subit aucun dégât. Toutefois, une personne ainsi projetée ne peut plus tenter de Défense active jusqu'à ce qu'elle se soit relevée, ce qui l'oblige à utiliser une action.

Repousser (l'ouragan déchaîné)

En avançant implacablement sur son adversaire tout en le frappant, le personnage peut le forcer à reculer devant son assaut.

Si le Test d'attaque est réussi, l'adversaire recule immédiatement d'un nombre de mètres égal à la moitié des points de dégâts occasionnés (arrondis au supérieur, minimum un mètre). S'il rencontre au passage un obstacle l'empêchant de reculer plus, il subit encore des dégâts dont le montant s'élève au nombre de mètres qu'il lui restait à parcourir.

Réduire la distance (le pas du boxeur)

Habitué au corps à corps, le personnage entre dans la garde de son adversaire pour l'empêcher d'utiliser efficacement son arme.

Le personnage utilise une action de déplacement pour entrer dans la garde de son adversaire. Ce faisant, les deux combattants ne peuvent plus utiliser que leurs mains nues (Talents Boxe) ou des armes de petites tailles (Talent Daoshù), ou subir un malus de – 2 à tous leurs Tests d'attaque et de défense.

Reprendre une distance normale nécessite d'utiliser une action de déplacement.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Armes de jet et à distance

Attaque à distance montée (l'envol de la Kilin)

À dos de cheval, le personnage sait utiliser au mieux sa position surélevée pour décocher des traits mortels.

Lorsqu'il est à cheval, le personnage peut utiliser son Talent martial pour attaquer à distance, et ce même si son Niveau en Equitation y est inférieur – il n'est plus limité par cette règle. De même, l'augmentation du SR de +1 du à l'utilisation d'une Manœuvre ne s'applique pas non plus.

Combinaison (la voie des multiples possibles)

Cette Manœuvre spéciale permet au personnage de cumuler les effets de deux Manœuvres autorisées et compatibles avec l'arme utilisée. Cependant, le personnage ne peut pas doubler ainsi une même Manœuvre.

Le SR du Test est alors augmenté de + 2 (au lieu du + 1 habituel), en plus de l'augmentation de SR que peut imposer l'utilisation d'une des Manœuvres sélectionnées.

Coup de maître (la frappe infaillible)

Le personnage a l'œil du faucon quand il s'agit d'atteindre sa cible. A une distance maximale correspondant à la portée moyenne de son arme, le personnage peut décider de viser un élément précis de son environnement. Il n'a besoin ni de passer du temps à viser ni de se concentrer, il tire instinctivement vers sa cible. S'il cherche ainsi à atteindre le point faible d'une armure, la protection conférée par celle-ci s'en trouve réduite de deux points en cas de tir réussi. Cette protection peut ainsi se voir réduite à 0. Cette Manœuvre s'applique aussi à l'Armure naturelle des créatures (le personnage visant les yeux, les articulations, etc.).

Désarmer (la voie paisible)

Cette Manœuvre vise à obliger l'adversaire à lâcher son arme en lui tirant dans la main par exemple.

En cas de réussite à son Test d'attaque, le personnage ne fait aucun dégât mais peut projeter à une distance de Bois mètres l'arme de son adversaire. La cible de cette attaque peut toujours tenter une Défense active contre cette Manœuvre.

Double Cible (la brise mortelle)

Le personnage peut tirer ou lancer, dans la même action, deux traits distincts.

Il doit alors choisir deux cibles différentes se tenant dans son champ de vision. Il réalise un Test d'attaque pour chacune d'elle. Chaque Test voit son SR augmenté de + 2 (à chaque fois au lieu du + 1 habituel) et les éventuels dégâts sont diminués de 1.

Double Trait (les crocs du serpent)

Le personnage peut tirer ou lancer avec une vitesse stupéfiante deux traits dans la même action, mais uniquement sur la même cible. La première attaque voit son SR augmenté de + 1 et la seconde de + 3 (au lieu du + 1 habituel), et les éventuels dégâts sont diminués de 1.

Embuscade (la patience du faucon)

Le personnage prépare son tir de façon à décocher son trait au moment le plus opportun.

Le personnage décide d'une cible (qui peut être une personne, un endroit précis, un objet, etc.) et prépare son tir en prévision d'un événement (sa cible dégaine une arme, etc.). Il ne peut utiliser aucune action jusqu'au moment de survenance de cet événement. Il décoche alors son trait une fraction de seconde avant celui-ci, empêchant sa réalisation (la cible, touché au bras, ne peut dégainer son arme, etc.) *in extremis*.

Perforation (la fouisseuse)

Avec le même jet, le héros peut affecter deux cibles différentes se tenant à moins de (Métal) mètres l'une derrière l'autre. Dans ce cas, la première cible subit les dégâts normalement, la seconde voit ceux-ci réduits de 3 (ce qui peut les amener à zéro). Cette Manœuvre impose une augmentation du SR du Test d'attaque de + 2 (au lieu du + 1 habituel).

Chaque personne visée peut effectuer une Défense active, avec un SR augmenté de + 2 pour la seconde. Si la première personne pare le coup, l'attaque est complètement annulée et la seconde cible n'a plus rien à craindre. Par contre, si la première personne esquive l'attaque, la seconde doit faire face et peut encore effectuer un Test de Défense active dont le SR est augmenté de + 2.

Rebond (le tueur aveugle)

Le personnage peut viser une cible se trouvant hors de son champ visuel, partiellement ou totalement protégée, mais dont il devine ou connaît la présence.

Il fait alors ricocher son trait sur une surface lisse et dure, faisant baisser l'éventuel bonus de couverture de sa cible de 2. Cette Manœuvre impose une augmentation du SR du Test d'attaque de + 2 (au lieu du + 1 habituel).

Tir indirect (la courbe meurtrière)

Le personnage imprime à son trait une trajectoire courbe et difficile à prévoir.

Le personnage peut avec cette Manœuvre éviter ou contourner de son tir plusieurs obstacles. Par obstacle, on entend une personne, un arbre, un étal de place de marché, etc. Pour chaque obstacle ainsi évité, le SR du Test d'attaque est augmenté de + 1 (en plus du + 1 habituel).

La Défense passive et l'éventuelle Défense active de la cible sont réduites de 2.

Tir lointain (le cri du faucon)

Le personnage maîtrise si parfaitement son arme qu'il annule le malus de portée longue et le malus de portée extrême inhérente à celle-ci.

Tir rapide (l'éclair divin)

Pour peu que son arme soit prête, le personnage peut tenter de décocher son trait avant même que ses adversaires ne puissent bouger. Il se voit octroyer un bonus de + 3 au résultat de son Test d'Initiative mais uniquement pour la passe d'armes concernée.

Puissance mystérieuse aux yeux des profanes, découlant de la compréhension et du contrôle des multiples interactions entre les forces de l'univers, la Magie est une science ésotérique surtout pratiquée par les taoïstes, mais que chacun, pourvu qu'il y prépare son esprit et fasse preuve de volonté, peut espérer un jour maîtriser.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

La Magie

Puissance mystérieuse aux yeux des profanes, découlant de la compréhension et du contrôle des multiples interactions entre les forces de l'univers, la Magie est une science ésotérique que chacun, pourvu qu'il y prépare son esprit et fasse preuve de volonté, peut espérer un jour maîtriser.

La Magie chinoise

Bien que considérée comme une pratique surnaturelle par les ignorants, la Magie est en réalité bien plus complexe qu'un simple déchaînement de forces mystiques.

Nature de la Magie

En effet, la magie n'est pas tant une force contre-nature que l'application stricte et ritualisée de protocoles reposant sur les interactions entre les briques de l'univers, et produisant des résultats prévisibles et contrôlés.

En cela, la Magie s'apparente bien plus à une science, mais une science particulièrement hermétique que ne peuvent pratiquer que des hommes ayant voué leur vie à la compréhension des secrets du cosmos.

Ainsi donc, celui qui souhaite s'adonner à la Magie se doit déjà de comprendre la complexe cosmogonie de l'univers. C'est à partir de cette connaissance qu'il pourra alors arpenter le long chemin des voies ésotériques.

Ceux qui pratiquent la Magie

La Magie est donc une science, et une science des plus complexes. Peu nombreux sont les hommes qui ont le temps de se plonger dans les longues études préalables à sa pratique.

Ceux-ci sont en général des taoïstes, moines et religieux sillonnant les routes de Chine. Bien que tous ne soient pas forcément des pratiquants de la magie, une majorité d'entre eux connaît ne serait-ce que les fondements de celle-ci ainsi que quelques techniques ou sorts.

Les rebouteux, chamans ou sorciers de la campagne sont particulièrement versés dans la pratique de la magie. Souvent pétris de sagesse, ces héritiers des anciennes pratiques religieuses tribales mettent leur savoir au service de la communauté dans laquelle ils vivent. Bien que leur pratique de la magie soit moins ritualisée, ils suivent une liturgie précise et se servent des mêmes pouvoirs que les autres. Ces chamans sont le plus souvent des adeptes de la Divination et de l'Exorcisme, et certains pratiquent également l'Alchimie interne.

Comme la magie n'est pas un don inné mais une science que chacun peut pratiquer, il est possible à n'importe qui en Chine d'apprendre et d'utiliser les techniques ésotériques. Ce genre de pratiquants occasionnels ont une connaissance limitée de la magie mais ont pu apprendre, auprès de sorciers ou *fangshi* divers, quelques sorts utiles. Ainsi, un médecin pourra pratiquer l'Alchimie interne en vue de compléter son savoir médical. Un chevalier s'aventurant dans les zones les plus sombres du *jiang hu* connaîtra quelques techniques d'Exorcisme. Un pharmacien zélé se sera initié à l'Alchimie externe, etc.

Utiliser la Magie

En termes de jeu, n'importe quel personnage peut pratiquer la magie et apprendre des sorts et techniques mystiques du moment qu'il satisfait aux pré-requis de la voie dont il compte apprendre les arcanes.

Au préalable, tout personnage voulant s'aventurer dans le domaine de la Magie doit posséder le Talent Bouddhisme / Taoïsme au Niveau Apprenti.

Puis, selon la voie choisie, il doit posséder également le Talent associé ainsi que tous ceux qui sont exigés en terme

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

de pré-requis. Enfin, si les techniques magiques ont elles aussi des pré-requis, il doit bien sûr les satisfaire afin de les acquérir.

Lorsqu'un personnage décide d'utiliser un sort qu'il connaît, il lui suffit alors de faire le Test idoine (généralement indiqué dans la description de la technique, certaines n'exigent d'ailleurs pas de réussir un Test), de dépenser le coût en Chi requis et les effets prévus s'appliquent alors.

En combat, utiliser ainsi la magie peut prendre une ou plusieurs actions, ou être considéré comme une action gratuite. La description des techniques magiques indique leur durée de préparation et permet ainsi de savoir comment gérer la magie en combat, ou en toute autre occasion exigeant une gestion bien précise du temps.

Dans tous les cas, la description de la technique magique utilisée prend le pas sur les règles.

La Magie et les Taos

De façon superficielle, on pourrait croire que la magie et les Taos sont identiques, car reposant tous deux sur la connaissance et l'utilisation des lois de l'univers.

Or, là où les Taos sont effectivement la matérialisation de ces lois et leur utilisation une distorsion de celles-ci par les personnages, la magie est en fait l'étude et l'utilisation des composantes de ces lois : à savoir les vastes interactions et relations qu'entretiennent entre eux les principes fondamentaux de la création (Yin et Yang, Éléments, Chi, etc.).

Celui qui utilise les Taos plie l'univers à sa volonté. Celui qui utilise la Magie se sert au contraire de sa connaissance de l'univers pour créer des effets naturels reposant sur la manipulation des forces primales de la nature.

En termes de jeu, il est parfaitement possible de cumuler l'utilisation de Taos et d'une technique magique. Il est même possible d'y adjoindre l'utilisation d'une Manœuvre de combat ou d'une Technique martiale si le contexte s'y prête.

Les voies ésotériques

La Magie du Tao est structurée en quatre voies mystiques, donnant chacune une approche différente de la pratique de la Magie.

Il s'agit de l'Alchimie externe, l'Alchimie interne, la Divination et l'Exorcisme.

Les sorts sont présentés de la façon suivante :

- Le nom du sort est le nom sous lequel il est le plus connu. Il n'est pas forcément le même partout, selon les régions ou selon son utilisation, par des taoïstes ou de simples chamans.
- Talent : Il s'agit du Talent mystique lié à la technique magique, et du Niveau de Maîtrise minimum qu'il faut posséder pour l'apprendre.
- Temps de préparation : C'est le temps que passe le personnage à mettre en œuvre le sort.
- Durée : C'est le temps que durent les effets du sort.
- SR de préparation : Il s'agit du SR que doit surpasser le personnage sur un Test pour préparer ou réussir la technique.
- Zone d'effet : Il s'agit de la zone sur laquelle les effets du sort sont appliqués.
- Coût en Chi : Afin d'utiliser la technique magique, le personnage doit dépenser un nombre de points de Chi égal à ce coût.
- Améliorations : En dépensant plus de points de Chi que le coût exigé, il est parfois possible d'améliorer les effets du sort (durée, zone, dégâts, etc.).)
- Enfin, les effets de la technique sont décrits en détails.

L'Alchimie externe

Présentation

L'un des buts les plus recherchés du Taoïsme est l'obtention de l'immortalité.

Une des façons d'y parvenir est la création de la pilule ou l'élixir d'immortalité, censé permettre à qui l'absorbe de vivre dix mille années de plus. Le but de l'Alchimie consiste à créer cette pilule ou élixir.

L'Alchimie externe ou *Waidan* tend à synthétiser le principe même de la vie de façon artificielle. Le travail porte principalement sur des composés imputrescibles comme le cinabre, l'or ou le jade, matériaux nobles par excellence, mais diverses plantes et minéraux sont également utilisés.

L'alchimiste a besoin d'un laboratoire et d'un matériel bien particulier pour mener à bien ses expériences. Il lui est souvent difficile de partir à l'aventure, mais il doit tout de même quitter son laboratoire pour aller se procurer les matières premières rares dont il a besoin pour pratiquer son art.

L'alchimiste sait comment les énergies élémentaires sont disséminées dans le monde qui l'entoure. En récoltant des substances comme le jade, le cinabre, la perle ou la ciguë et en les mêlant selon des recettes bien précises, il concocte un produit capable d'influer sur l'équilibre élémentaire d'autres personnes.

L'alchimiste doit passer un temps considérable à réaliser chaque produit dans son laboratoire. La préparation en elle-même tient plus du rituel religieux que de la simple recette de cuisine : elle requiert un matériel très complexe, disposé selon les règles du *fengshui*, en fonction d'un calendrier rigoureux... Il est ainsi impossible de préparer deux potions simultanément dans son laboratoire.

Un alchimiste sait toujours si son produit est défectueux, puisqu'il a tout le temps de vérifier son efficacité au laboratoire. En revanche, un profane n'a aucun moyen de le savoir. Certains alchimistes jugent utile

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

d'avoir de fausses potions sur eux en cas de besoin. D'autres, moins scrupuleux, monnaient même leurs potions défectueuses et trouvent ensuite des raisons incompréhensibles pour justifier leur manque d'efficacité.

Pré-requis

Outre les Talents Bouddhisme / Taoïsme et Alchimie externe, le personnage doit posséder les Talents suivants au minimum au Niveau Apprenti : Calligraphie et Herboristerie.

À la fin du temps nécessaire à la fabrication du produit, l'alchimiste paye le coût en Chi demandé et effectue un Test de Terre + Alchimie externe contre un SR fixé par le type de produit qu'il souhaite réaliser (ce SR est indiqué dans la description de la recette). En cas d'échec, la potion est ratée et l'alchimiste aura dépensé son Chi en vain. En cas de réussite, le produit est prêt et peut être utilisé à tout moment.

Les potions

Les potions sont des préparations liquides ou sous forme de poudres. L'alchimiste les transporte souvent dans des pots de terre scellés, des sachets de tissu ciré ou des tubes de bambou. Les potions ne font effet que sur une personne qui les absorbe, les respire ou les met en contact avec sa peau.

En situation de combat, l'alchimiste peut lancer ses fioles sur un adversaire ; pour cela il doit dépenser une action (considérée comme une attaque) et réussir un Test d'Eau + Lancer. S'il passe la Défense passive ou active de l'adversaire, le récipient se brise sur celui-ci et la potion fait effet. S'il échoue, la potion se perd, tombe à terre, le récipient peut se briser et le liquide se répandre sur le sol, etc. Si l'adversaire pare cette attaque, le récipient se brise automatiquement : seule l'esquive permet d'éviter ce problème (ou certains effets du Tao des Mille Abeilles).

Purifier le Champ de Cinabre

Talent : Alchimie externe (Apprenti)
Temps de préparation : Trois heures pleines
Durée : Instantanée
SR de préparation : 7
Coût en Chi : 2
Amélioration : /

Les eaux croupies, les fruits et les viandes avariées présentent un fort déséquilibre Yin. En combinant quelques substances Yang, l'alchimiste réalise une potion qui permet de soigner tous les troubles provoqués par la consommation de nourriture et boissons avariées chez celui qui l'absorbe. La potion peut également être mêlée directement à un aliment ou une boisson douteuse pour éviter directement les désagréments d'une indigestion.

Le Silence du Lac

Talent : Alchimie externe (Apprenti)
Temps de préparation : Six heures pleines
Durée : Instantanée
SR de préparation : 7
Coût en Chi : 4
Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, le SR du Test de Résistance de la victime augmente de 1, jusqu'à un maximum égal au niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste.

Cette potion extrêmement volatile engourdit les sens et plonge la cible dans un profond sommeil.

La potion peut être mêlée à un aliment ou être projetée sur un adversaire en combat : il en respirera alors les effluves. Il doit alors effectuer un Test de Résistance contre un SR de 5, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi. En cas d'échec, il perd immédiatement conscience. Chaque heure de sommeil diminue le SR du Test de Résistance imposé par la potion de 1, et la victime se réveille lorsque celui-ci atteint 0. Si quelqu'un tente de réveiller une personne droguée, celle-ci peut tenter un nouveau Test de Résistance contre le SR du moment. En cas de succès, elle parvient à se réveiller.

Réconcilier Tigre et Dragon

Talent : Alchimie externe (Apprenti)
Temps de préparation : Six heures pleines
Durée : Jusqu'à la guérison de la maladie
SR de préparation : 7
Coût en Chi : 4
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, l'alchimiste augmente de 1 point le bonus octroyé aux Tests de Résistance du malade.

Lorsqu'une personne est malade, son harmonie interne, ses énergies Yin et Yang sont perturbées. La potion force les énergies de celui qui la consomme à circuler plus vite, et donc à retrouver un équilibre harmonieux.

Une fois la potion absorbée, la Période qui sépare deux Tests de Résistance du malade contre la Virulence pathogène de la maladie est réduite de moitié, et le malade ajoute la Marge de Réussite du Test de préparation de la potion par l'alchimiste aux résultats de ses Tests de Résistance, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.

Du Bourgeon à la Fleur

Talent : Alchimie externe (Confirmé)
Temps de préparation : Deux jours
Durée : Une petite heure par Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste
SR de préparation : 9
Coût en Chi : 4
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus, l'alchimiste prolonge la durée d'effet d'une petite heure.

L'alchimiste concentre dans sa potion l'énergie d'un Elément. La personne qui la consomme ajoute cette énergie à la sienne, jusqu'à ce qu'elle se dissipe.

La personne qui consomme la potion augmente ainsi l'un de ses Aspects de 1 niveau. L'alchimiste détermine à la création de la potion l'Aspect qu'il souhaite augmenter.

Les valeurs de Chi et de Souffle vital ne sont pas affectées par l'effet de cette potion, mais les autres effets qui y sont liés le prennent en compte (Tao, technique magique, dommages, etc.).

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Il faut être prudent en consommant cette potion : elle risque en effet de provoquer un déséquilibre grave dans l'énergie vitale de l'utilisateur. On ne peut donc pas cumuler les effets de deux potions augmentant le même Aspect. En revanche, il est possible de prendre simultanément deux potions concernant des Aspects différents. Cependant, prendre de telles potions n'est pas un acte anodin et en boire plusieurs peut se révéler dangereux. Celui qui en boit doit effectuer un Test de Résistance contre un SR déterminé par le tableau suivant :

1 potion	SR 7
2 potions	SR 11
3 potions	SR 15
4 potions	SR 19

Si jamais le Test de Résistance est un échec, la personne voit l'Aspect qu'elle souhaitait augmenter diminuer de 1 niveau pour la durée d'effet de la potion. Si plusieurs potions sont bues, tous les Aspects concernés par les potions sont diminués et ce même après la réussite d'un Test de Résistance précédent. Si jamais un personnage se retrouvait avec un Aspect de 0, il tomberait dans le coma pendant une durée égale à l'effet de la potion.

Nourrir le Guerrier d'Argile
Talent : Alchimie externe (Confirmé)
Temps de préparation : Une journée
Durée : Instantanée
SR de préparation : 7
Coût en Chi : 4
Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, la potion régénère une case de Souffle vital supplémentaire.
Cette potion stimule la circulation du Chi entre les organes vitaux, ce qui permet de rétablir un Souffle vital réduit.
La personne qui absorbe cette potion récupère un nombre de cases de Souffle vital égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste, plus les éventuelles cases dues à une dépense de Chi supplémentaire.
Il est bien sûr impossible de dépasser son Souffle vital maximum en absorbant cette potion.

Faire se lever les Vents de la Terre et du Ciel
Talent : Alchimie externe (Confirmé)
Temps de préparation : Une journée
Durée : Instantanée
SR de préparation : 7
Coût en Chi : 1 par point de Chi transmis
Amélioration : /
L'alchimiste concentre des énergies élémentaires dans sa potion, y injectant le substrat même de l'univers.
La personne qui la consomme bénéficie alors d'un gain de Chi immédiat. Elle peut ainsi dépasser son maximum de points de Chi, mais une fois que ces points surnuméraires ont été dépensés, ils ne peuvent pas être récupérés.

Geler la Rivière
Talent : Alchimie externe (Confirmé)
Temps de préparation : Trois jours
Durée : Un nombre de tours égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste
SR de préparation : 9
Coût en Chi : 4
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, le SR du Test de Résistance imposé par la potion augmente de 1 OU l'effet dure un tour de plus.
Cette redoutable potion permet de stopper complètement la circulation du Chi dans le corps de celui qui la boit ou en respire les effluves, pour un temps limité. Cette personne se sent alors oppressée, suffoque, son corps se durcit et souffre d'une multitude de crampes. Elle est incapable de bouger. Si elle dure trop longtemps, une telle stagnation du chi peut entraîner la mort, mais personne n'a encore réussi à obtenir un tel résultat.
Une personne qui est mise en contact avec la potion doit effectuer un Test de Résistance contre un SR de 7. En cas de succès, elle ne subit aucun effet. Mais en cas d'échec, elle se retrouve incapable d'effectuer le moindre geste ou de dépenser son Chi tant que la potion agit.

Supplice des Milles Aiguilles de Fer
Talent : Alchimie externe (Confirmé)
Temps de préparation : Une semaine
Durée : Un nombre de tours égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste
SR de préparation : 9
Coût en Chi : 4
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, la potion agit un tour supplémentaire.
Cette potion doit être répandue sur la peau de la victime, qu'elle se met à brûler comme un acide sous l'effet de l'air. Plus une personne atteinte bouge et brasse de l'air, plus la potion devient corrosive. Le meilleur comportement à adopter, pour ceux qui reconnaissent l'odeur agressive de cette potion, est d'attendre calmement que les effets se dissipent.
En combat, une personne enduite de cette potion perd une case de Souffle vital par tour. Cette case est perdue au début du tour, lors du Test d'Initiative. En plus de cela, une case de Souffle vital supplémentaire est perdue à chaque mouvement brusque effectué par la victime, même si ce mouvement ne lui coûte aucune action : une attaque, une Défense active, un mouvement ou une action gratuite offerte par un Tao ou une Manœuvre causent tous cette perte d'une case de Souffle vital, et cela jusqu'à ce que l'effet de la potion se dissipe.
Si cette potion est utilisée hors situation de combat, la victime perd automatiquement un nombre de cases de Souffle vital égal à la durée de l'effet en tour. Si elle se débat ou bouge d'une façon ou d'une autre (et il est très difficile de rester impassible lorsqu'on sent un acide nous ronger la peau !), elle subit des dégâts égaux à son niveau d'Eau pour chaque tour où la potion est censée agir. Un Test de Résistance contre un SR de 9 est nécessaire pour retrouver son calme et se forcer à l'immobilité.

Dissoudre le Venin
Talent : Alchimie externe (Expert)
Temps de préparation : Trois jours
Durée : Instantanée
SR de préparation : 9
Coût en Chi : 4

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, la Virulence du poison est diminuée de 1.
En renforçant les flux de chi de la personne qui la consomme, cette potion lui permet de surmonter les effets d'un poison, son organisme en combattant efficacement les toxines.
La Virulence du poison diminue d'un nombre de points égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi. La victime du poison a alors droit à un nouveau Test de Résistance contre la Virulence diminuée du poison.

Rendre sa Sève à l'Arbre mort

Talent : Alchimie externe (Expert)
Temps de préparation : Un mois
Durée : Instantanée
SR de préparation : 11
Coût en Chi : 10
Amélioration : /
En poussant les flux de Chi à l'extrême, cette potion permet de rendre la vie à un membre ou à un organe mort.
Le membre ou organe à guérir ne doit pas avoir été physiquement détruit : il est possible de rendre la vue ou l'ouïe à quelqu'un, de soigner un paralytique, mais pas de faire repousser un bras coupé ou un œil arraché.
La personne qui absorbe la potion sent la vie réinvestir son membre ou organe mort, et peut à nouveau s'en servir au bout d'une journée.

L'Eau brûlante

Talent : Alchimie externe (Expert)
Temps de préparation : Trois jours
Durée : Instantanée
SR de préparation : 10
Coût en Chi : 4
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, la potion voit ses dégâts augmenter de 1, jusqu'à un maximum égal au double du Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste.
L'Eau brûlante ronge et détruit tout ce qui peut l'être. L'alchimiste la transporte avec grande précaution dans des gourdes de céramique, et l'utilise comme arme lorsqu'on l'attaque.
Dès qu'un adversaire est touché par l'Eau brûlante, il perd aussitôt un nombre de cases de Souffle vital égal à (Bois + Alchimie externe), plus les dommages éventuels dus à un investissement supplémentaire de Chi. La protection d'une armure éventuelle de la cible ne permet pas d'atténuer ces dommages. Pire : toute armure est détruite par l'Eau brûlante, ainsi que les vêtements et vraisemblablement tout ce que la victime porte sur elle. Une blessure causée par l'Eau brûlante laisse une cicatrice atroce sur les chairs calcinées. Au choix du Meneur de Jeu, cela peut diminuer le niveau de l'Aspect Feu de la victime...

Corrompre le Vent

Talent : Alchimie externe (Expert)
Temps de préparation : Celui de la potion à vaporiser multiplié par 2
Durée : Celle de la potion à vaporiser
SR de préparation : Celui de la potion à vaporiser + 2
Coût en Chi : Celui de la potion à vaporiser multiplié par 2
Amélioration : Les mêmes que pour la potion à vaporiser
L'expert alchimiste sait désormais comment fabriquer ses potions sous forme de gaz. Elles ont les mêmes effets, mais prennent cette fois la forme d'un nuage de vapeur qui jaillit du flacon brisé pour envahir l'espace, et peuvent affecter ainsi plusieurs personnes par inhalation.
Utilisé dans un espace clos, le gaz peut faire effet sur toutes les personnes situées dans une pièce. Si le gaz est utilisé à l'air libre, mais à l'abri des vents (comme dans une ruelle, dans une vallée profonde ou dans une forêt touffue), le gaz fait effet dans un rayon de trois mètre autour du point d'impact. Dans un espace grand ouvert et balayé par les vents, le gaz ne produit aucun effet, trop rapidement dissipé par les courants d'air.
L'alchimiste doit prendre ses précautions pour ne pas être lui même affecté par sa préparation. Un simple linge humide sur le visage suffit souvent à le protéger, mais pas toujours (un nuage d'acide présente un danger certain…). La meilleure solution pour lui reste de s'arranger pour ne pas être sur les lieux lorsque le gaz se libère.

De la Fleur à la Graine

Talent : Alchimie externe (Maître)
Temps de préparation : Une semaine
Durée : Un nombre de petites heures égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste
SR de préparation : 11
Coût en Chi : 8
Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée en plus, les effets de la potion durent une petite heure supplémentaire.
Cette potion permet d'insuffler à celui qui la consomme une quantité phénoménale de l'énergie d'un Elément, tout en évitant un déséquilibre grave des énergies internes.
Le personnage qui consomme la potion gagne 2 niveaux dans l'un de ses Aspects. Ses valeurs de Chi et de Souffle vital ne changent pas pour autant mais les autres effets qui y sont liés prennent en compte cette augmentation (Tao, technique magique, dommages, etc.).Il est impossible de cumuler deux potions influant sur le même Aspect, mais il est possible d'utiliser plusieurs potions augmentant des Aspects différents. Cependant, prendre de telles potions n'est pas un acte anodin et en boire plusieurs peut se révéler dangereux. Celui en boit doit effectuer un Test de Résistance contre un SR déterminé par le tableau suivant :

1 Potion	SR 7
2 Potions	SR 11
3 Potions	SR 15
4 Potions	SR 19

Si jamais le Test de Résistance est un échec, la personne voit l'Aspect qu'elle souhaitait augmenter diminuer de 2 niveaux pour la durée d'effet de la potion. Si plusieurs potions sont bues, tous les Aspects concernés par les potions sont diminués et ce même après la réussite d'un Test de Résistance précédent. Si jamais un personnage se retrouvait avec un Aspect de 0, il tomberait dans le coma pendant une durée égale à l'effet de la potion.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Renouveler le Souffle
Talent : Alchimie Externe (Maître)
Temps de préparation : Une semaine
Durée : Instantanée
SR de préparation : 11
Coût en Chi : 15
Amélioration : /
Cette potion pousse la personne qui la consomme à se débarrasser de tout son principe vital corrompu et à le remplacer par un principe sain.
Elle élimine ainsi instantanément toute trace de maladie, même les plus mortelles, chez la personne qui la consomme. Peste, lèpre et maux inguérissables ne résistent pas à la puissance régénératrice de cette potion.

Poudre de Tonnerre
Talent : Alchimie externe (Maître)
Temps de préparation : Trois jours
Durée : Instantanée
SR de préparation : 13
Coût en Chi : 6
Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, la poudre voit ses dégâts augmenter de 1.
La Poudre de Tonnerre est une formule alchimique redoutable, qui a déjà pulvérisé plus d'un alchimiste imprudent. Cette inoffensive poussière peut en effet exploser à la moindre étincelle, détruisant tout ce qui l'entoure.
Le risque de périr dans son propre laboratoire est conséquent. Si le Test de Terre + Alchimie externe est un échec, la poudre explose spontanément et l'alchimiste se voit infliger tous les dommages normaux. De plus, son laboratoire est en général complètement dévasté.
Une poudre réussie est une arme redoutable, capable de pulvériser des ennemis comme le plus solide des obstacles. Une personne atteinte par une explosion causée par la Poudre de Tonnerre perd un nombre de cases de Souffle vital égal à (Bois + Alchimie externe) de l'alchimiste, plus les dégâts éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi. Toute personne située à moins de trois mètres de l'explosion subit les mêmes dommages, que la protection d'une armure peut réduire.
Il est très difficile d'utiliser la Poudre de Tonnerre en plein combat. La nécessité de l'enflammer pour qu'elle fasse effet reste problématique et l'alchimiste s'expose à être pris dans l'explosion.

Sur les Plumes du Phénix
Talent : Alchimie interne Légendaire (5)
Temps de préparation : Un mois
Durée : Une journée
SR de préparation : 13
Coût en Chi : 15
Amélioration : Pour chaque tranche de 7 points de Chi dépensés en plus, la durée d'effet est augmentée d'une journée.
Cette potion, une fois ingurgitée, permet à l'Alchimiste de s'élever dans les airs et de se déplacer à la vitesse et à l'altitude désirée, sans souffrir du manque d'oxygène. Il ne change ni de poids ni de masse mais semble ne plus se soucier des lois de la gravité et se déplace comme il le désire dans les airs.
Toutefois, il ne peut dépasser une certaine vitesse : Terre x 100 kilomètres / heure. A partir de 300 kilomètres / heure, il subit des dégâts provenant du frottement de l'air (deux points par tour en moyenne), dégâts qui peuvent temporairement être contrés par un onguent (Cuir du Bœuf, p.220 du livre de base).

Transparence de l'Onde Pure
Talent : Alchimie Externe Divin (6)
Temps de préparation : Un mois
Durée : Une journée
SR de préparation : 13
Coût en Chi : 16
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 point de Chi dépensés en plus, la durée d'effet est augmentée d'une heure pleine.
L'alchimiste peut en ingérant cette potion devenir aussi invisible que l'eau la plus pure. Il ne laisse ni trace de pas, ni reflet, ni odeur corporelle le trahir. Ses déplacements sont parfaitement silencieux et il ne brasse pas d'air. Aucun Test visant à le repérer ne peut réussir, pas même en cas d'obtention d'un Equilibre Yin/Yang.
Il ne peut par contre pas utiliser d'objet ou d'arme, car cela révélerait sa présence. Si quelqu'un devait le heurter, sa consistance sera celle d'un courant d'air glacé et mobile.

L'Élixir

L'Élixir est l'idéal même de l'Alchimie externe : trouver la recette de l'immortalité. A l'heure actuelle, cette recette reste une légende mais de nombreux alchimistes prétendent s'en approcher.

Les Élixirs varient considérablement en fonction de l'alchimiste qui les prépare. Chacun a sa recette et sa conception des moyens à mettre en œuvre pour y parvenir. Ils peuvent prendre la forme d'une liqueur, d'une poudre minérale, d'onctions, d'infusions, de vapeurs, de bains chauds ou glacés...

Dans tout les cas, la préparation d'un Élixir exige une science, une concentration et des moyens tels, que seuls les plus puissants de ce monde peuvent espérer y avoir accès.

Élixir
Talent : Alchimie externe (Expert)
Temps de préparation : Un mois
Durée : Un an
SR de préparation : 13
Coût en Chi : 20
Amélioration : /
L'Élixir canalise les énergies internes de la personne qui l'utilise de façon à ce qu'elles ne se dispersent pas. La personne est ainsi protégée du vieillissement pendant une année. Au terme de cette année, l'Élixir n'est plus actif et le vieillissement reprend. Il est bien sûr possible d'utiliser à nouveau un Élixir à ce moment.

Fleur d'Élixir
Talent : Alchimie externe (Maître)
Temps de préparation : Trois mois
Durée : Dix ans
SR de préparation : 15

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Coût en Chi : 40
La Fleur d'Élixir régule les flux de *chi* comme une véritable horloge énergétique.
La personne l'ayant absorbé ne vieillit plus pendant une dizaine d'année, et n'a en théorie plus besoin de se nourrir ou de boire pendant cette période (ce qu'il est tout de même contraint à faire s'il dépense son Chi et qu'il veut le récupérer). Au bout de cette période, le vieillissement reprend, ainsi que les besoins naturels en nourriture, mais il est alors possible d'absorber à nouveau une Fleur d'Élixir.

Le Lotus d'Or
Talent : Alchimie externe Divin (6)
Temps de préparation : Un mois
Durée : Eternelle
SR de préparation : 15
Coût en Chi : 50
Voici l'Élixir ultime, celui de l'Immortalité.
La personne qui l'absorbe ne vieillit plus et n'a plus besoin de boire, de manger ou même de respirer pour rester en vie. Elle ne devient pas l'égal d'un dieu mais se transforme en immortel, ceux qui vivent dans les Îles éternelles ou sur les Monts Kunlun.
Rien ne peut plus atteindre l'alchimiste, ni la maladie, ni le poison. Il peut encore être blessé et même tué mais ses blessures se guérissent à raison d'une case de Souffle vital par minute sans provoquer de douleur. Cet Élixir est le but ultime et le rêve de tout alchimiste.

Les onguents

Les onguents sont des baumes que l'on applique sur la peau de l'utilisateur. La plupart nécessite une onction complète de celui-ci, de la tête aux pieds ! Il est donc impossible de s'enduire d'onguent au cours d'un combat, ou au milieu d'une foule. Il faut pour cela un espace isolé et une petite heure pour répartir l'onguent correctement.

Certains onguents ne demandent qu'une application superficielle, sur le visage, le cou, les mains... On peut appliquer ces crèmes en quelques minutes.

De façon générale, un onguent fait effet jusqu'à ce que la personne enduite se lave et s'en débarrasse ainsi. Au-delà d'une journée, le baume se corrompt de lui-même au contact de l'air et son effet disparaît.

Rappelons qu'une crème grasse retient la poussière et les odeurs, et que les mœurs de la population des Royaumes combattants tolèrent mal la crasse et la puanteur. Il est donc conseillé de se nettoyer régulièrement lorsque l'on s'est enduit d'un onguent.

La Fourrure du Lièvre
Talent : Alchimie externe (Apprenti)
Temps de préparation : Trois heures pleines
SR de préparation : 5
Coût en Chi : 1
Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, le bonus aux Tests de Résistance de l'utilisateur est augmenté de 1.
Ce baume coupe son utilisateur du monde extérieur et maintient son corps à température constante. La personne qui s'est enduite de ce baume supporte beaucoup mieux les températures extrêmes.
Lorsqu'il est plongé dans des conditions de températures extrêmes (désert, sommet d'une montagne, etc.), l'utilisateur se voit octroyer un bonus égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste pour ses Tests de Résistance, plus les éventuelles augmentation découlant d'un investissement supplémentaire de Chi..

Repousser la Vermine
Talent : Alchimie externe (Apprenti)
Temps de préparation : Trois heures pleines
SR de préparation : 5
Coût en Chi : 2
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, l'effet de l'onguent se prolonge d'une journée.
Cette pâte gorgée d'arômes végétaux dégage une senteur insupportable pour les animaux de petite taille : fourmis, moustiques, araignées, et même rats et serpents. Ces bestioles ne peuvent se résoudre à entrer en contact avec une personne enduite de ce baume. Cette dernière dégage une odeur de plantes très reconnaissable, mais pas désagréable pour un humain.
On peut également faire brûler le baume à l'intérieur d'un espace clos, comme une maison ou une grange. La vermine évitera alors autant que possible d'entrer dans ce lieu, ce qui s'avère très pratique pour protéger des stocks de grain d'une invasion de charançons.

Garder la Rivière pure
Talent : Alchimie externe (Apprenti)
Temps de préparation : Une journée
SR de préparation : 7
Coût en Chi : 3
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus, l'effet de l'onguent se prolonge d'une semaine.
Cette lotion pharmaceutique est reconnue comme l'un des plus efficaces remèdes de l'époque. La personne qui s'en enduit rend son corps imperméable aux influences impures, et évite ainsi le développement de maladie. La lotion ne permet pas de soigner une maladie déjà déclarée, mais permet d'éviter la contagion et reste utile de façon générale.
Cette lotion, depuis longtemps éprouvée, pénètre profondément dans la peau. La protection qu'elle assure ne disparaît pas lorsque la personne se lave, et dure en général une bonne semaine. Les personnes fortunées qui peuvent se permettre des onctions régulières sont ainsi fortement protégées contre les maladies.
La personne enduite peut ajouter aux résultats de ses Tests de Résistance contre la Virulence d'infection d'une maladie un bonus égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste.

Le Cuir du Bœuf
Talent : Alchimie externe (Confirmé)
Temps de préparation : Trois jours
SR de préparation : 9

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Coût en Chi : 4
Amélioration : /
Cette crème au parfum âcre durcit la peau, qui prend la texture et la résistance du cuir tanné. Une personne enduite de cet onguent résiste beaucoup mieux aux agressions.
L'utilisateur de l'onguent bénéficie d'une protection égale à deux points contre les armes tranchantes (épées, poignards, lances, etc.). Cette protection ne protège pas des armes contondantes (bâtons, masses, etc.). Elle est cumulable avec la protection octroyée par une armure.

Maîtriser le Chien sauvage
Talent : Alchimie externe (Confirmé)
Temps de préparation : Une journée
SR de préparation : 7
Coût en Chi : 3
Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, l'effet de l'onguent se prolonge d'une journée.
Ce baume a des effets comparables à ceux de Repousser la Vermine, et s'utilise de la même façon. Mais il n'affecte pas les même bêtes : cette recette dégage une odeur animale et venimeuse qui fait fuir les grands animaux, tels que les chiens, les loups ou même les ours. Son odeur incommode également les humains, et augmente de + 2 le SR des Tests sociaux nécessitant de faire une bonne impression (Eloquence, Commerce, etc.). La séduction est bien évidemment hors de question.

Réparer le Seau percé
Talent : Alchimie externe (Confirmé)
Temps de préparation : Une journée
SR de préparation : 7
Coût en Chi : 2
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, l'utilisateur récupère une case de Souffle vitale supplémentaire, jusqu'à un maximum égal à deux fois le Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste.
Cette pâte épaisse s'applique sur une plaie, la colmatant et stimulant l'énergie vitale des chairs blessées. En l'espace de quelques heures, la plaie se sera refermée.
L'utilisateur de l'onguent regagne 2 cases de Souffle vital, plus les éventuelles cases dues à une dépense supplémentaire de Chi. Le baume n'affecte pas les blessures trop profondes. Il ne permet de soigner qu'une personne aux Niveaux de Souffle vital Etat normal ou Contusions. A partir du moment où la personne souffre d'une Blessure légère, le baume ne peut rien pour elle.

Le Parfum du Lotus
Talent : Alchimie externe (Expert)
Temps de préparation : Trois jours
SR de préparation : 9
Coût en Chi : 4
Amélioration : /
Cette crème dégage un parfum subtil et agréable, qui rend le personnage qui s'en est enduit fascinant et charismatique.
L'utilisateur de l'onguent voit le SR de tous ses Tests de Feu diminuer de 1 lorsqu'il tente de produire un effet positif sur ses interlocuteurs. L'onguent ne fonctionne que si l'interlocuteur est capable d'en sentir l'odeur : on peut l'utiliser dans une discussion autour d'une table, mais pas pour faire un discours à une foule entière.
Il n'est pas nécessaire de s'enduire entièrement pour que l'onguent fasse effet. Une simple application sur la gorge ou le visage suffit.

Peau de la Fiancée
Talent : Alchimie externe (Expert)
Temps de préparation : Une semaine
SR de préparation : 11
Coût en Chi : 5 / 10 / 15
Amélioration : /
Cette crème parfumée permet de provoquer le désir sexuel chez toute personne réceptive (du sexe opposé, ou homosexuelle) qui s'approche suffisamment de l'utilisateur pour tomber sous l'influence de son odeur. Elle n'en perdra pas sa faculté de jugement pour autant, mais fera ce qu'elle pourra pour assouvir son désir. Pour des raisons évidentes, cet onguent est très prisé par les courtisanes.
En tant normal, l'onguent ne fait effet que si l'utilisateur s'approche au contact de son interlocuteur (pour lui chuchoter quelque chose à l'oreille, le coiffer, lutter, etc.). Si l'alchimiste paye 10 points de Chi à la création, l'onguent fera effet sur toutes les personnes s'approchant à moins de deux mètres, et à moins de cinq mètres si l'alchimiste dépense 15 points de Chi. Une personne sous l'emprise de la Peau de la Fiancée se comportera comme si l'utilisateur avait obtenu un Equilibre Yin/Yang lors d'un Test de Séduction à son encontre.

La Chair de la Montagne
Talent : Alchimie externe (Maître)
Temps de préparation : Une semaine
SR de préparation : 11
Coût en Chi : 6
Amélioration : /
Sous l'effet de cet onguent, la peau et la chair de l'utilisateur durcissent et se densifient. Cela s'accompagne d'une désensibilisation inquiétante.
Tant que le baume fait effet, la personne bénéficie d'une protection de 3 points. La Chair de la Montagne est efficace contre tout type de dégâts occasionnés par une agression physique : flèches, épées, marteaux, etc. En revanche, elle ne permet pas de se protéger du poison ou du feu par exemple.

Apaiser la Fureur du Monde
Talent : Alchimie externe (Maître)
Temps de préparation : Une semaine
SR de préparation : 11
Coût en Chi : 6
Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, la Marge de Réussite du Test de Terre + alchimie externe est augmentée de 1.
Une personne enduite de ce baume se glisse au cœur des éléments les plus dangereux sans en ressentir d'effet. Il peut ainsi marcher à travers un incendie, résister au courant d'un fleuve, au souffle d'une tornade...
La Marge de Réussite du Test de Terre + Alchimie externe est ajoutée au résultat de tout Test adéquat destinée à lutter contre l'élément concerné. Si un pratiquant de l'Alchimie interne ou tout autre utilisateur de la magie lance un sort utilisant la puissance des éléments contre la personne enduite de ce baume, le SR du Test la visant est augmenté de la Marge de Réussite du Test de Terre + Alchimie externe de l'alchimiste.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Respirer l'Haleine du Dragon
Talent : Alchimie externe (Maître)
Temps de préparation : Une semaine
SR de préparation : 13
Coût en Chi : 10
Amélioration : /
Ce baume fabuleux absorbe et renvoie la redoutable énergie du feu. Un personnage qui s'en est enduit ignore tout simplement les effets des flammes et des brûlures, ne subissant aucun dommage de leur part.
Le baume ne protège que les parties du corps qui ont été ointes. Ainsi, une personne qui s'en est enduit la main pourra simplement saisir un objet brûlant, mais pas marcher dans les flammes. Tout ce que le personnage porte sur lui peut encore être affecté par les flammes : ses vêtements, ses armes, et même ses cheveux. Comme il est impossible d'oindre l'intérieur de la bouche et du nez, les oreilles ou les yeux, quelqu'un qui reste la tête dans la fournaise deviendra aveugle, sourd, et peut étouffer dans l'air surchauffé. Il faut donc rester extrêmement prudent lorsque l'on utilise cet onguent.

Les talismans

Un talisman est un objet usuel dans lequel l'alchimiste a investi son Chi de façon à ce qu'il exprime un effet dit magique. L'alchimiste peut ainsi mieux préparer son sort, et l'utiliser le moment voulu sans avoir à dépenser de Chi.

L'alchimiste peut théoriquement choisir n'importe quel objet comme talisman : un éventail, un bol de bois, une pièce de vêtement ou un jouet d'enfant font parfaitement l'affaire.

La préparation d'un talisman est extrêmement rapide. L'alchimiste dépense le Chi nécessaire pour lancer le sort dont il souhaite imprégner l'objet, et effectue un Test de Terre + le Talent mystique choisi, limité par son Niveau en Alchimie externe, contre un SR de 9. Le Chi passe alors dans le talisman.

Relâcher la puissance d'un talisman est considéré comme une action en situation de combat. Le talisman peut être utilisé par une autre personne que l'alchimiste, à condition que cette personne connaisse les propriétés du talisman.
Il est impossible de fixer les effets d'une potion ou d'un autre produit d'Alchimie externe dans un talisman, ni aucun sort ou technique nécessitant un support physique bien précis (comme de nombreuses techniques d'Exorcisme). Dans tous les cas, le Meneur de Jeu reste le seul juge des sorts et techniques qui peuvent ou ne peuvent pas être fixés dans un talisman.

On ne peut réaliser un talisman que lorsque l'on maîtrise l'Alchimie externe à un Niveau Confirmé, et les talismans créés alors ne peuvent servir qu'une seule fois.

Les personnages passés Maîtres en Alchimie externe savent créer des talismans pouvant servir plusieurs fois. Ils dépensent alors plusieurs fois la quantité de Chi nécessaire, déterminant ainsi le nombre d'utilisations possibles du talisman.

Chaque fois que le sort stocké prend effet, on considère qu'il dispose d'un résultat à son Test de lancement égal à celui obtenu par l'alchimiste lors de la création du talisman. S'il n'y a pas de Test requis, le sort se comporte en fonction des caractéristiques de son créateur, les prenant pour bases afin de calculer ses divers effets.

L'Alchimie interne

Présentation

Un autre moyen d'atteindre l'immortalité est de créer le principe vital à l'aide du corps, considéré comme un laboratoire à part entière.

L'Alchimie interne se manifeste par le contrôle et la régulation du Chi, afin d'augmenter sa longévité par des exercices de respiration. Cette gymnastique permet à celui qui la pratique de transformer son propre Chi et de renforcer ainsi ses éléments. Cette pratique va permettre d'agir sur l'environnement, aux éléments du pratiquant répondent alors les Éléments de l'univers. A un haut niveau, cette pratique permet même de manipuler les éléments sous leur forme la plus pure.

La gymnastique du Chi permet en théorie une régénération du principe vital, et le partage de l'énergie au besoin, permettant soins et guérison pour soi mais aussi pour les autres. Cette gymnastique inclut également les exercices sexuels d'harmonie et de revitalisation. La connaissance de l'Alchimie interne s'accompagne aussi d'une connaissance profonde du corps humain et de ses points vitaux et méridiens d'énergie.

Le pratiquant de l'Alchimie interne se distingue des autres magiciens car il n'a besoin d'aucun instrument ou accessoire pour arpenter sa voie. Son corps et son esprit sont les seuls outils nécessaires pour parvenir à la maîtrise totale de son Chi – et atteindre par ce biais l'immortalité.

Le *Neidan*, comme on appelle aussi l'Alchimie interne, est en effet une voie que l'on peut parcourir seul, loin du monde et de ses turpitudes. Nombreux sont les pratiquants qui vivent en ermites dans les monts sacrés ou au plus profond d'une vallée secrète. Ceux-ci suivent en général un régime strict (sans viande, céréales, et alcool) afin de ne pas précipiter la combustion de leur principe de vie.

Pré-requis

Outre les Talents Bouddhisme / Taoïsme et Alchimie interne, le personnage doit posséder les Talents suivants au minimum Niveau Apprenti : Méditation et Médecine.

Les pratiques de l'Alchimie interne

Sommeil éveillé
Talent : Alchimie interne Apprenti (1)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Une nuit
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût : 5
Amélioration : /
Le pratiquant est capable de se passer de sommeil, puisant en lui l'énergie qui lui permet de vaincre la fatigue.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Il lui suffit pour cela méditer durant une petite heure afin de reposer son esprit, et dépenser 5 points de Chi afin de redonner des forces à son corps. Il est alors capable de passer la prochaine nuit éveillé, en pleine forme comme s'il avait eu son content de repos juste avant.
Cependant, le pratiquant ne peut faire cela qu'un nombre maximum de nuits d'affilée égal à son Niveau d'Alchimie interne, après quoi il doit se reposer normalement au moins une nuit complète. Ne dormant pas, il ne récupère également ni Chi ni Souffle vital durant ces périodes de veille.

Le Chi est le Souffle de la Vie

Talent : Alchimie interne Apprenti (1)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 2 par case de Souffle vital à régénérer
Amélioration : /
La perception de ses énergies interne permet au pratiquant de comprendre que le *chi* et la vie ne sont qu'une seule et même chose, un même souffle parcourant le corps.
Lorsqu'il est blessé ou malade, le pratiquant est capable d'alimenter son Souffle vital en utilisant son Chi. Il lui faut pour cela entrer en méditation profonde et pour chaque tranche de 2 points de Chi utilisée, il peut régénérer une case de Souffle vital, jusqu'à un maximum de (Terre + Alchimie interne) cases par jour.

L'Élixir de guérison

Talent : Alchimie interne Apprenti (1)
Temps de préparation : La méditation permettant d'identifier le mal dure une petite heure, celle permettant de guérir dure une heure pleine
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : égal à la Virulence (pathogène) de la maladie ou du poison à combattre +
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi que le pratiquant dépense en plus lors de sa méditation, il réduit de 1 l'augmentation de Virulence du mal le touchant en cas d'échec à son Test.
Lorsqu'il est atteint d'un mal quelconque, le pratiquant est capable de l'identifier et de créer en lui, à l'aide de son *chi*, un remède efficace à même de le guérir et d'annuler les effets de l'affliction.
Malade ou empoisonné, le pratiquant peut émettre un auto diagnostic en méditant sur le désordre qui frappe son harmonie interne. Il doit alors faire un Test de Bois + Alchimie interne contre un SR dépendant de la rareté du mal qui le touche (ses éventuels niveaux dans les Talents Médecine ou Herboristerie peuvent être ajoutés en bonus au résultat du Test, au bon vouloir du Meneur de Jeu). En cas de réussite, il est parvenu à identifier au moins partiellement ce dont il souffre.
Le pratiquant peut désormais en guérir rapidement en méditant, grâce à ce minimum d'informations obtenues ou après avoir été ausculté par un médecin par exemple. Il doit alors faire un Test de l'Aspect approprié + Alchimie interne contre un SR égal à la Virulence (pathogène) de la maladie ou du poison à éliminer, et dépenser un nombre de points de Chi égal à cette Virulence. L'Aspect à utiliser est déterminé par la nature de cette maladie ou de ce poison ; par exemple, pour une maladie dite chaude on utilisera le Feu,

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

pour une maladie dite froide on utilisera l'Eau, pour un poison issu d'une plante on utilisera le Bois, pour un poison minéral on utilisera la Terre ou le Métal, etc.
En cas de réussite à ce Test, la maladie ou le poison est éliminé du corps du pratiquant. Sinon, les effets risquent d'en être accrus : la Virulence (pathogène) est augmentée de la différence entre le résultat du Test et le SR fixé.

Nourriture spirituelle
Talent : Alchimie interne Apprenti (1)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Une journée
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 5
Amélioration : /
Le pratiquant est capable d'utiliser son *chi* pour nourrir son corps et ainsi se passer de nourriture et d'eau.
Il lui faut pour cela méditer une petite heure puis dépenser 5 points de Chi. Il sera alors capable de jeûner une journée entière sans éprouver ni faim ni soif et surtout sans que son corps ne souffre de ce manque.
Cependant, le pratiquant ne peut faire cela qu'un nombre maximum de fois d'affilée égal à son Niveau d'Alchimie interne, après quoi il doit avaler au moins un repas complet.

Union du Yin et du Yang
Talent : Alchimie interne Apprenti (1)
Temps de préparation : Le temps de la relation sexuelle
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : /
Amélioration : /
Tout comme l'union du Yin et du Yang amène au Tao, l'union d'un homme et d'une femme permet d'accéder au principe universel et régénérateur. Le plaisir sexuel est source de vitalité, à condition de ne pas être gaspillé.
Le pratiquant, lorsqu'il fait l'amour, peut, au moment de l'orgasme, retenir le principe vital émis à ce moment et le faire circuler en lui. Il fait alors un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR dépendant des circonstances (5 si la relation a été préparée et que le pratiquant a pu se concentrer avant, 7 si il s'agit d'une relation inopinée et non préparée, 9 si l'esprit du pratiquant est perturbé par des sentiments empêchant une bonne concentration, etc.). En cas de réussite, il récupère un nombre de points de Chi égal à sa Marge de Réussite (sans pouvoir dépasser son maximum). En cas d'échec par contre, il perd un nombre de points de Chi égal à la différence entre le résultat du Test et le SR fixé.
Bien sûr, un pratiquant de l'Alchimie interne peut aussi faire l'amour sans cherche l'Union du Yin et du Yang, auquel cas il ne récupère pas de Chi mais ne risque pas d'en perdre non plus.

Couper le Souffle
Talent : Alchimie interne (Confirmé)
Temps de préparation : Une action
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une personne au toucher
Coût en Chi : 4
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensés en plus, le nombre de points de Chi perdu par la victime est augmenté de 1.
Le pratiquant du *Neidan* peut disperser l'énergie interne d'une personne. Pour cela, il doit toucher sa victime en réussissant un Test d'Eau + Boxe contre la Défense passive de celle-ci, ce qui est considéré comme une attaque en combat pouvant donc se voir opposer une Défense active.
Si le pratiquant parvient à toucher sa victime, il doit alors effectuer un Test en Opposition de Terre + Alchimie interne contre la Résistance de sa cible. S'il remporte ce Test, le pratiquant fait perdre un nombre de points de Chi égal à son Aspect Feu, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.
Le coup porté par le pratiquant ne fait aucun dégât. Si jamais le Chi de la victime devait tomber dans le négatif après cette attaque, elle subirait les dégâts dus au dépassement de soi (voir les règles sur le Chi, p.19). Le pratiquant ne peut pas utiliser ainsi plus de points de Chi que (Terre + Alchimie interne).

Respiration intérieure
Talent : Alchimie interne Confirmé (2)
Temps de préparation : Instantané
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 3 par minute
Amélioration : /
Une personne normale est capable de retenir son souffle durant un nombre de minutes égal à son niveau de Métal avant de suffoquer.
Le pratiquant du *Neidan* a appris que le *chi* était aussi indispensable à son corps que l'air, et qu'il pouvait le remplacer. Ainsi, en dépensant 3 points de Chi, il peut retenir sa respiration une minute de plus que la durée limite. Il peut tenir ainsi sans respirer tant qu'il peut dépenser des points de Chi, par tranche de 3 à chaque fois qu'il arrive au bout de sa capacité d'apnée.

Transmettre le Souffle
Talent : Alchimie interne Confirmé (2)
Temps de préparation : Une action
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une personne au toucher
Coût en Chi : 2 par point de Chi à transmettre
Amélioration : /
Le pratiquant du *Neidan* ne se borne pas à manipuler son propre *chi* : il peut également le transmettre, en faire don à autrui afin de partager sa force.
Le pratiquant doit apposer ses mains sur la peau nue de la personne à laquelle il souhaite transmettre son chi. Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée, il peut en donner 1 au récipiendaire, jusqu'au maximum de celui-ci.
Le pratiquant ne peut pas utiliser ainsi plus de points de Chi que (Terre + Alchimie interne).

Ranimer la Flamme de la Vie
Talent : Alchimie interne Confirmé (2)
Autre condition : Connaître le Chi est le Souffle de la Vie
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une personne au toucher
Coût en Chi : 4 par case de Souffle vital à régénérer
Amélioration : /

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Le pratiquant est désormais capable de transformer son *chi* en une force vitale qu'il peut transmettre à une autre personne.
Le pratiquant doit apposer ses mains sur la peau nue de la personne à laquelle il souhaite offrir du Souffle vital. Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée, il peut régénérer une case de Souffle vital de son patient, jusqu'à un maximum de (Terre + Alchimie interne) cases par jour.

Auscultation par les Souffles

Talent : Alchimie interne Confirmé (2)
Autre condition : Connaître l'Elixir de Guérison
Temps de préparation : La méditation permettant d'identifier le mal dure une petite heure, celle permettant de guérir dure une heure pleine
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une personne au toucher
Coût en Chi : égal au double de la Virulence de la maladie ou du poison à combattre +
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi que le pratiquant dépense en plus lors de sa méditation, il réduit de 1 l'augmentation de Virulence du mal touchant son patient en cas d'échec à son Test.
Lorsqu'il ausculte une personne atteinte d'un mal quelconque, le pratiquant est capable de l'identifier et de créer au sein de cette personne, en manipulant son *chi*, un remède efficace à même de la guérir et d'annuler les effets de l'affliction.
Examinant un patient, le pratiquant peut émettre un diagnostic rudimentaire en méditant sur le désordre qui frappe son harmonie interne. Touchant de ses mains la peau nue de son patient, il doit alors faire un Test de Bois + Alchimie interne contre un SR dépendant de la rareté du mal à identifier (ses éventuels niveaux dans les Talents Médecine ou Herboristerie peuvent être ajoutés en bonus au résultat du Test, au bon vouloir du Meneur de Jeu). En cas de réussite, il est parvenu à identifier au moins partiellement ce dont son patient souffre.
Le pratiquant peut désormais le guérir rapidement en méditant, grâce à ce minimum d'informations obtenues ou après les avoir apprises auprès d'un médecin par exemple. Il doit toujours apposer ses mains sur la peau nue de son patient et faire un Test de l'Aspect approprié + Alchimie interne contre un SR égal à la Virulence (pathogène) de la maladie ou du poison à éliminer, et dépenser un nombre de points de Chi égal au double de cette Virulence. L'Aspect à utiliser est déterminé par la nature de cette maladie ou de ce poison ; par exemple, pour une maladie dite chaude on utilisera le Feu, pour une maladie dite froide on utilisera l'Eau, pour un poison issu d'une plante on utilisera le Bois, pour un poison minéral on utilisera la Terre ou le Métal, etc.
En cas de réussite à ce Test, la maladie ou le poison est éliminé du corps du patient. Sinon, les effets risquent d'en être accrus : la Virulence est augmentée du double de la différence entre le résultat du Test et le SR fixé.

Souplesse du Bois

Talent : Alchimie interne Confirmé (2)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Un nombre d'heures pleines égal au niveau de Bois du pratiquant, plus les éventuelles petites heures découlant d'un investissement supplémentaire en Chi
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 6 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée est augmentée d'une petite heure.
Le pratiquant peut harmoniser le *chi* qui parcourt son corps avec l'Elément Bois, afin d'en acquérir la souplesse et la flexibilité.
Il lui faut méditer une petite heure et dépenser 6 points de Chi. Il fait alors un Test de Bois + Alchimie interne contre un SR de 7. La Marge de Réussite de ce Test est alors reportée en bonus aux résultats de tous les Test impliquant une grande souplesse (se défaire de liens, se glisser entre des barreaux, réaliser certaines acrobaties, etc.) pour toute la durée de la technique.

Inamovibilité du Métal

Talent : Alchimie interne Confirmé (2)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Un nombre d'heures pleines égal au niveau de Métal du pratiquant, plus les éventuelles petites heures découlant d'un investissement supplémentaire en Chi
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 6 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée est augmentée d'une petite heure.
Le pratiquant peut harmoniser le *chi* qui parcourt son corps avec l'Elément Métal, afin d'en acquérir la densité et l'inamovibilité.
Il lui faut méditer une petite heure et dépenser 6 points de Chi. Il fait alors un Test de Métal + Alchimie interne contre un SR de 7. La Marge de Réussite de ce Test est alors reportée en bonus aux résultats de tous les Test impliquant de ne pas perdre son équilibre, ou en malus aux résultats de toutes tentatives visant à faire tomber le pratiquant, et ce pour toute la durée de la technique.

Sceller l'Energie interne

Talent : Alchimie interne Expert (3)
Temps de préparation : Une action
Durée : Un nombre de tours égal à la différence entre les résultats du Test en Opposition
Zone d'effet : Une personne au toucher
Coût en Chi : 6 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée en plus lors du Test en Opposition, la durée de blocage du Chi de la cible est augmentée de un tour.
Le pratiquant est capable de perturber le flux du souffle interne d'un individu qu'il touche, l'empêchant d'avoir accès et d'utiliser son *chi*.
Le pratiquant doit toucher sa cible afin de lui poser un tel sceau. En combat et contre une personne non consentante, cela impose de réussir un Test d'Eau + Boxe contre la Défense passive de celle-ci. Puis le pratiquant doit dépenser 6 points de Chi et alors faire un Test en Opposition de Terre + Alchimie interne contre la Résistance de sa victime. En cas de réussite du pratiquant, l'individu touché n'a plus accès à son Chi (et donc ne peut plus utiliser de Taos, techniques magiques, etc.) pendant une durée en tours égale à la différence entre les résultats du Test en Opposition, plus les tours éventuels dus à un investissement supplémentaire en Chi.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Explorer les Univers

Talent : Alchimie interne Expert (3)
Temps de préparation : Une heure pleine
Durée : Jusqu'à la rupture du contact
Zone d'effet : Un personne connue située à moins de cent fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres
Coût en Chi : 8 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensés en plus pendant le contact spirituel, le pratiquant peut explorer l'esprit de sa cible plus en profondeur d'un palier.
Le pratiquant est capable de concentrer son *chi* dans son esprit, rendant celui-ci à même d'explorer les esprits environnants, voire de communiquer avec.
Le pratiquant doit passer une heure pleine à méditer. Une fois le calme atteint et son esprit aussi pur qu'un cristal, il peut sonder les pensées de personnes qu'il connaît (pour les avoir vus, leur avoir parlés au moins une fois afin de les reconnaître parmi la foule des esprits) si celle-ci se trouve à moins de cent fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres. Il doit alors réussir un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR égal au double de la Terre de sa cible et dépenser 7 points de Chi.
Ce faisant, il ne peut avoir accès qu'aux pensées conscientes, relativement claires et accessibles. Ce n'est qu'en dépensant des points de Chi supplémentaires qu'il pourra lire les pensées plus enfouies : pensées cachées, puis souvenirs, puis pensées inconscientes, etc. Il peut également projeter ses propres pensées dans l'esprit avec lequel il est en contact, sous forme de phrases simples, de sons ou d'images.
Généralement, les gens ne peuvent se rendre compte qu'ils sont ainsi sondés et prennent les pensées transmises pour les leurs, ayant alors l'impression d'avoir compris une chose qui leur échappait jusqu'à présent ou d'avoir eu une soudaine intuition. Cependant, certaines personnes sont capables de ressentir un tel contact spirituel, généralement les taoïstes adeptes de la Divination ou de l'Alchimie interne mais aussi certains esprits particulièrement affûtés. Pour savoir si une telle personne ressent le contact, le MJ peut lui faire faire un Test de Terre (+ Divination ou Alchimie interne) contre un SR égal au résultat du Test de Terre + Alchimie interne du pratiquant. En cas de réussite, la personne comprend qu'un esprit sonde le sien et peut s'y opposer, fermant son esprit, en réussissant un Test en Opposition de Terre contre le pratiquant.

Voyager au delà du Corps

Talent : Alchimie interne Expert (3)
Temps de préparation : Une heure pleine
Durée : Un nombre de petites heures égal au niveau de Terre du pratiquant
Zone d'effet : Un rayon égal à dix fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres autour du corps du pratiquant
Coût en Chi : 10 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensés en plus lors de sa méditation, l'esprit du pratiquant peut s'éloigner de 10 kilomètres supplémentaires de son corps.
Le pratiquant atteint un tel degré d'harmonie qu'il peut désormais détacher son esprit de son enveloppe charnelle et voyager sous cette forme.
Le pratiquant doit entrer dans une profonde méditation et dépenser 10 points de Chi. Son esprit se libère alors de ses chaînes physiques et devient apte à se déplacer tout seul. Il peut voler à la vitesse de la pensée et traverser les obstacles matériels. Cependant, il ne peut s'éloigner de plus de dix fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres de son corps d'attache, plus la distance éventuelle résultant d'un investissement supplémentaire de Chi. Il peut revenir dans son corps au moment où il le souhaite mais ne peut en rester détaché plus de (Terre) petites heures, délai au terme duquel la réintégration se fait automatiquement.
Sous sa forme astrale, le pratiquant voit et entend normalement mais est invisible (sauf aux personnes utilisant Voir par delà le Voile de la voie de l'Exorcisme), ne peut rien toucher et ne peut communiquer avec personne. Il se déplace quasiment instantanément d'un lieu à un autre dans la limite de son rayon d'action et peut traverser les portes, murs, toits, etc. (à moins que ceux-ci ne soient protégés contre de telles intrusions)
Le corps du pratiquant semble quant à lui plongé dans un profond sommeil dont il est impossible de le tirer. S'il venait à être tué à ce moment, son esprit deviendrait immédiatement un fantôme attaché au lieu de sa mort physique…

Transparence de l'Eau

Talent : Alchimie interne Expert (3)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Un nombre d'heures pleines égal au niveau d'Eau du pratiquant, plus les éventuelles petites heures découlant d'un investissement supplémentaire en Chi
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 7 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée est augmentée d'une petite heure.
Le pratiquant peut harmoniser le *chi* qui parcourt son corps avec l'Elément Eau, afin d'en acquérir la transparence et la discrétion.
Il lui faut méditer une petite heure et dépenser 7 points de Chi. Il fait alors un Test d'Eau + Alchimie interne contre un SR de 9. La Marge de Réussite de ce Test est alors reportée en bonus aux résultats de tous les Test impliquant une grande discrétion, ou en malus aux résultats de toutes tentatives de repérer le pratiquant par la vue, et ce pour toute la durée de la technique.

Harmonie avec les Eléments

Talent : Alchimiste Expert (3)
Temps de préparation : Une heure pleine
Durée : Un nombre d'heures égal au niveau du pratiquant dans l'Aspect approprié, plus les éventuelles petites heures dues à un investissement supplémentaire de Chi
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 6 +
Amélioration : Par tranche de 3 points de Chi investis en plus durant la méditation, la durée pendant laquelle le pratiquant est en harmonie avec l'élément est allongée d'une petite heure OU son niveau dans l'Aspect choisi est augmenté de 1.
Le pratiquant peut faire fusionner son *chi* avec la puissance d'un Elément et ainsi profiter de la force octroyée pour accomplir des prouesses.
Le pratiquant doit méditer pendant une heure pleine, dépenser 6 points de Chi et effectuer un Test de l'Aspect

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

approprié + Alchimie interne contre un SR de 9. En cas de réussite, il s'est accaparé la puissance de l'Elément choisi. Pour un nombre d'heures égal à son niveau dans l'Aspect approprié, plus les éventuelles petites heures dues à un investissement supplémentaire de Chi, le pratiquant est considéré comme ayant 1 niveau de plus, plus les éventuelles augmentations résultant d'un investissement supplémentaire de Chi, lorsqu'il utilise cet Aspect pour effectuer un Test ou déterminer les effets qui y sont liés (Tao, technique magique, dommages, etc.).
Les Aspects secondaires ne sont cependant pas affectés.

Evanescence du Feu
Talent : Alchimie interne Maître (4)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Un nombre d'heures pleines égal au niveau de Feu du pratiquant, plus les éventuelles petites heures découlant d'un investissement supplémentaire en Chi
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 8 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée est augmentée d'une petite heure.
Le pratiquant peut harmoniser le *chi* qui parcourt son corps avec l'Elément Feu, afin d'en acquérir la légèreté et l'énergie. Il lui faut méditer une petite heure et dépenser 8 points de Chi. Il fait alors un Test de Feu + Alchimie interne contre un SR de 9. En cas de réussite, il est alors capable pour toute la durée de la technique de voler à une vitesse maximale égale à sa vitesse de course. En combat, il peut parcourir un nombre de mètres égal à son niveau de Feu en dépensant une action. Son corps est alors enveloppé d'une lueur rougeoyante à laquelle le pratiquant peut donner la forme qu'il souhaite.
Au terme de la durée d'effet, le pratiquant retombe lourdement s'il était toujours en vol.

Fusion avec la Terre
Talent : Alchimie interne Maître (4)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Un nombre d'heures pleines égal au niveau d'Eau du pratiquant, plus les éventuelles petites heures découlant d'un investissement supplémentaire en Chi
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 8 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée est augmentée d'une petite heure.
Le pratiquant peut harmoniser le *chi* qui parcourt son corps avec l'Elément Terre, afin de pouvoir s'y réfugier et s'y déplacer.
Il lui faut méditer une petite heure et dépenser 8 points de Chi. Il fait alors un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR de 9. En cas de réussite, il est alors capable pour toute la durée de la technique d'enfouir son corps sous terre et de s'y déplacer, sans avoir besoin de respirer et en ayant une certaine conscience de ce qui se trouve à la surface. Il faut pour cela qu'il ait les pieds posés directement sur de la terre (un plancher de bois ou un sol en marbre empêchent la fusion), s'enterrer ne lui prenant qu'une action (son corps semble comme absorbé par le sol, ne laissant comme trace qu'un simple monticule). Il peut alors de déplacer à une vitesse maximale égale à sa vitesse de course. En combat, il peut parcourir un nombre de mètres égal à son niveau de Terre en dépensant une action. Il va de soi qu'un personnage ainsi fusionné dans le sol ne peut agir sur la surface, et que les gens se trouvant à la surface ne peuvent agir sur lui.
Au terme de la durée d'effet, le pratiquant surgit du sol à l'endroit où il se trouve s'il était toujours enfoui sous terre.

Canaliser la Fureur des Eléments
Talent : Alchimie interne Maître (4)
Temps de préparation : Une action comptant comme une attaque en combat
Durée : Instantanée
Zone d'effet : A vue
Coût en Chi : 7 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que le pratiquant dépense au moment de son attaque, les dommages sont augmentés de 1 jusqu'à un maximum égal au niveau de l'Aspect utilisé.
Capable de transformer son *chi* en l'élément de son choix, le pratiquant peut alors le canaliser ou le projeter hors de lui afin d'en frapper un adversaire.
Selon l'élément qu'il souhaite utiliser, le pratiquant doit faire un Test de l'Aspect approprié + Alchimie interne contre la Défense passive de sa cible et dépenser 7 points de Chi. En combat, cette action compte comme une attaque (qui peut donc se voir opposer une Défense active appropriée). En cas de réussite, la victime de l'agression est frappée par la fureur du chi élémentaire du pratiquant dont les dommages sont égaux au niveau de l'Aspect utilisé, plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi.
Voici quelques exemples non exhaustifs des formes que peut prendre la Fureur des Eléments selon l'Aspect utilisé :
- Feu : langue de feu, éclair, vague de chaleur, boule de feu,
- Eau : jet d'eau sous pression, grêlons, pics de glace, bulles d'eau,
- Bois : feuilles coupantes, sève acide, pieux,
- Métal : échardes tranchantes, fer en fusion, aiguilles,
- Terre : pierres, séisme localisé, lave.

Se placer sous la Protection des Eléments
Talent : Alchimie interne Maître (4)
Temps de préparation : Instantané
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 7 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que le pratiquant dépense au moment de se protéger, les dommages reçus sont diminués de 1 jusqu'à un maximum égal au niveau de l'Aspect utilisé.
Harmonisant son *chi* avec un élément de son choix, le pratiquant peut y faire appel pour se protéger d'une attaque.
Selon l'élément qu'il souhaite utiliser, le pratiquant fait un Test de l'Aspect approprié + Alchimie interne contre un SR égal aux dommages à encaisser et dépense 7 points de Chi. En combat, ceci ne compte pas comme une action et peut donc se faire même après avoir effectué une Défense active. En cas de réussite, le pratiquant protégé par les éléments voit les dommages qui lui sont infligés réduits du

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

niveau de l'Aspect utilisé, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.
Voici quelques exemples non exhaustifs des formes que peut prendre la Protection des Eléments selon l'Aspect utilisé :
• Feu : une spirale de feu entoure le pratiquant, son corps prend l'aspect évanescent d'une flamme,
• Eau : une sphère aqueuse se forme autour du pratiquant, une pellicule de glace se superpose à sa peau,
• Bois : la peau du pratiquant se couvre d'écorce, son corps devient aussi souple que le roseau,
• Métal : le corps du pratiquant devient dur comme du bronze, une pellicule de fer recouvre sa peau,
• Terre : la chair du pratiquant se change en pierre, son corps devient aussi inconsistant que de la boue.

Synthétiser le Principe de Vie

Talent : Alchimie interne (4)
Temps de préparation : Une journée
Durée : Un nombre de décennies égal à la Marge de Réussite
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 12 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 6 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée d'arrêt du vieillissement est augmentée d'un an.
Proche du secret de l'immortalité, le pratiquant est capable de retarder le vieillissement de son corps en synthétisant grâce à son *chi* un embryon de vie en lui.
Se plongeant dans une profonde méditation d'une journée entière, il dépense 12 points de Chi et fait un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR de 13. En cas de réussite, il parvient à créer le principe vital au sein de son corps et arrête de vieillir pour une durée en décennies égale à sa Marge de Réussite, plus les éventuelles années dues à un investissement supplémentaire de Chi.
Au terme de ce délai, il peut bien sûr tenter à nouveau de synthétiser l'embryon d'immortalité afin de remplacer celui qui vient de s'épuiser.

Partager l'Embryon d'Immortalité

Talent : Alchimie interne Légendaire (5)
Autre condition : Connaître Synthétiser le Principe de Vie
Temps de préparation : Une journée
Durée : Un nombre de décennies égal à la moitié de la Marge de Réussite
Zone d'effet : La personne avec qui le pratiquant a une relation sexuelle
Coût en Chi : 15 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 5 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée d'arrêt du vieillissement est augmentée d'un an.
Le pratiquant sait comment créer en lui un embryon d'immortalité à même d'arrêter son vieillissement, et il sait désormais comment créer cet embryon dans le corps de son partenaire au moment de l'orgasme.
Le pratiquant doit méditer une journée entière et dépenser 15 points de Chi. Au terme de cette durée, il doit avoir une relation sexuelle avec la personne en qui il souhaite créer l'embryon d'immortalité. Lors de l'orgasme, il lui faut alors faire un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR égal à la Résistance de cette personne. En cas de réussite, le partenaire sexuel reçoit en lui un embryon d'immortalité. Il arrêtera de vieillir pendant un nombre de décennies égal à la moitié de la Marge de Réussite du Test du pratiquant plus les éventuelles années dues à un investissement supplémentaire de Chi.
Au terme de ce délai, la personne peut bien sûr recevoir un nouvel embryon d'immortalité, voire le synthétiser elle-même si depuis elle a appris les secrets de l'Alchimie interne.

Maître de la Nature

Talent : Alchimie interne Divin (5)
Temps de préparation : Cinq minutes
Durée : Une durée en minutes égale à (Terre + Alchimie interne) du pratiquant
Zone d'effet : Un rayon égal à dix fois le niveau de Bois du pratiquant en mètres
Coût en Chi : 15 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensés en plus lors de la méditation, le rayon de contrôle du pratiquant est augmenté de 1 mètre.
Fondant son esprit dans la nature environnante, le pratiquant devient capable de la contrôler à son gré.
Le pratiquant doit méditer cinq minutes, assis directement sur de la terre. Il dépense alors 15 points de Chi, et son esprit se fond dans le sol et devient le maître de la nature sur un rayon égal à dix fois son niveau en Bois, plus la distance éventuelle due à un investissement supplémentaire de Chi.
Pendant une durée en minutes égale à son niveau de (Terre + Alchimie interne), le pratiquant contrôle les éléments naturels présents dans son périmètre : il peut faire bouger les branches et racines des arbres, commander la volonté des animaux, faire trembler le sol, accélérer le courant d'une rivière, faire souffler le vent, provoquer un éboulement, etc. Les hommes et animaux évolués tels les *Yao* présents dans son rayon d'action ne sont bien sûr pas ainsi contrôlables.

Violer le Sanctuaire de l'Esprit

Talent : Alchimie interne Divin (6)
Temps de préparation : Une heure pleine
Durée : Un nombre de petites heures égal au niveau de Terre du pratiquant ou jusqu'à expulsion
Zone d'effet : Une personne connue située à moins de cent fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres
Coût en Chi : 12 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 6 points de Chi dépensés en plus lors de la possession, la durée de celle-ci est augmentée de 1 petite heure.
Le pratiquant est capable d'introduire son esprit dans le corps d'une autre personne, afin d'en prendre le contrôle.
Le pratiquant doit passer une heure pleine à méditer. Une fois une sérénité totale atteinte, il peut envoyer son esprit s'emparer du corps d'une personne qu'il connaît (pour l'avoir vu, lui avoir parlé au moins une fois afin de le reconnaître parmi la foule des esprits) si celle-ci se trouve à moins de cent fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres. Il doit alors réussir un Test de Bois + Alchimie interne contre un SR égal au double de la Terre de sa cible et dépenser 12 points de Chi.
Ce faisant, son esprit s'empare totalement du corps de la cible, l'esprit de celle-ci étant endormi pour une durée égale au niveau de Terre du pratiquant en petites heures, plus les petites heures éventuelles découlant d'un

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

investissement supplémentaire de Chi. C'est désormais le pratiquant qui agit à la place de la personne possédée, en utilisant ses Aspects, Talents, Taos, etc.
Cependant, à la fin de chaque petite heure de possession, l'esprit de la cible menace de se réveiller : le pratiquant doit remporter un Test en Opposition de Bois + Alchimie interne contre la Résistance de la cible.
Lorsque la personne possédée se réveille, elle ne se souvient de rien de ce que le pratiquant a accompli en utilisant son corps.

Rejoindre les Monts Kunlun
Talent : Alchimie interne Divin (6)
Autre condition : Connaître Synthétiser le Principe de Vie
Temps de préparation : Une semaine
Durée : Eternelle
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 50
Amélioration : /
Dorénavant, le pratiquant sait comment fusionner avec l'éternité du Tao. Transcendant son corps, il fait mûrir l'embryon d'immortalité jusqu'à en faire son nouveau corps – un corps parfait et éternel.
Le pratiquant doit méditer une semaine entière, sans manger ni boire ni dormir. Dépensant 20 points de Chi, il réalise un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR de 15. En cas de réussite, le pratiquant parvient à transférer son esprit dans l'embryon d'immortalité que son corps abrite, et à faire parvenir celui-ci à maturité : il est désormais le véhicule parfait et immortel de son âme, ne vieillissant plus, et ne craignant ni la faim ni la maladie – mais pouvant toujours être blessé et même tué – bien que dans ce cas ses blessures se guérissent à raison d'une case de Souffle vital par minute sans provoquer de douleur.
Les rares hommes parvenus à ce niveau se détachent rapidement des affaires mortelles et ne tardent pas à rejoindre les domaines immortels – comme les Monts Kunlun ou les Îles Penglai. Depuis la fin de la dynastie Yin, les immortels n'ont de toute façon plus le droit de fouler le monde des hommes…

La Divination

Présentation

Dans les temps anciens, la Divination se pratiquait avec des carapaces de tortues ou des os plats d'animaux. Jetés dans le feu, ceux-ci se couvraient de craquelures que les prêtres pouvaient interpréter en fonction de leurs connaissances.

La lecture des signes et symboles, ou même du ciel et des étoiles, tenait également une grande part dans la Divination d'antan qui est toujours assidûment pratiquée de nos jours.

Les taoïstes ont codifié ces antiques pratiques divinatoires, se servant de la lecture des trigrammes et hexagrammes obtenus à partir de baguettes ou brins d'achillée afin de deviner l'avenir, en se servant des interprétations du *Yi Jing*.

La Divination possède également une facette spirituelle portant sur la communication avec les dieux et les esprits. Le devin entre en communion avec les forces célestes et peut convoquer des esprits pour en tirer des informations ou quémander leur bénédiction.

Enfin, l'art subtil du *fengshui*, qui permet d'harmoniser les constructions humaines et le paysage naturel afin d'attirer les souffles positifs, fait aussi partie de la Divination.

Pré-requis

Outre les Talents Bouddhisme / Taoïsme et Divination, le personnage doit posséder les Talents suivants au Niveau Apprenti minimum : Calligraphie (uniquement pour les sorts qui exigent une lecture d'idéogrammes comme Divine Craquelure, Oracle des mutations, ou Thème astral par exemple…), Théologie et Architecture (exigible pour la géomancie / *fengshui* seulement).

À la différence des autres voies ésotériques, la Divination n'utilise pas directement la puissance du devin, mais seulement sa faculté à percevoir, comprendre et interpréter les influences autour de lui. Un personnage qui utilise un sort de Divination ne choisit pas ce qu'il prévoit : ce sont les astres, les esprits ou l'univers lui-même qui sont porteurs de la prédiction. Autrement dit : le Meneur de Jeu.

Le Meneur de Jeu se retrouvant face à un personnage devin endosse un rôle délicat : il doit lui faire comprendre de façon vague ce qui pourrait se passer, et ce qui pourrait seulement : rien n'est définitif. La philosophie chinoise n'admet pas la fatalité. Il est donc impossible de prévoir des événements précis, tels que « Tu vas tuer en duel ton ennemi » mais il est possible de déterminer des influences plus vagues, comme « Tu es fort et entraîné, si tu te bats au septième jour du mois prochain en utilisant une épée trempée dans une source pure, tu as de fortes chances de vaincre ». Un personnage peut ainsi attendre que les influences lui soient favorables avant d'agir, tandis qu'un héros (ou un idiot) passera outre et forcera sa chance.

Et le Meneur de Jeu ? Il révélera par ce genre d'intermédiaire la façon dont il voit la situation actuelle et la façon dont il pourrait mettre en scène la suite des événements. Si un personnage est dit « heureux à la guerre », il n'en devient pas plus fort pour autant. C'est juste que le Meneur de Jeu a comparé sa force et celle de l'opposition, et qu'il a estimé que le personnage avait plus de chances d'être victorieux. Des personnages qui utilisent judicieusement la Divination peuvent ainsi mieux se préparer à l'action, ou modifier leurs plans en fonction de la situation, ou héroïquement décider de passer outre. Aucun événement n'est fixé par le destin, rien n'est forcé d'arriver.

Cependant, si le Meneur de Jeu souhaite garder la caractère concret de cette voie mystique, il doit tenter de faire coïncider au mieux ses prédictions avec les événements mis en scène par ses soins, afin que les joueurs comprennent que le pouvoir de la Divination est aussi réel que celui des autres Magies.

Les sorts de la Divination

Funestes Présages
Talent : Divination (Apprenti)
Temps de préparation : Une minute

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Coût en Chi : 4
En se laissant envahir par une pensée précise (une naissance, une personne, la construction d'une route, la mort d'une bête, etc.), le personnage s'ouvre aux symboles qui l'entourent.
Faisant un Test de Bois + Divination contre un SR de 7, il remarquera vite autour de lui quelque chose (un arbre ayant une forme particulière, un animal se comportant étrangement, un son inhabituel, etc.) qu'il interprétera comme un bon ou un mauvais présage. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée, plus le symbole semblera clair et en phase avec les questionnements intérieurs du devin.
Le nom de cette technique vient du fait que les mauvais présages sont plus fréquents que les bons : lorsqu'un devin s'inquiète au sujet d'un événement, c'est qu'il y a des raisons pour que quelque chose aille mal, et un mauvais présage survient assez vite. Ne rien remarquer de particulier est en général une bonne nouvelle : rien ne s'opposera au cours normal des choses. Un bon présage est une excellente nouvelle, qui signifie une aide inattendue.

Divine Craquelure
Talent : Divination (Confirmé)
Temps de préparation : Une heure pleine
Coût en Chi : 6
Le devin allume un feu rituel et y fait brûler un mélange d'encens et d'épices. Tout en en respirant les fumées, il plonge dans les flammes une carapace de tortue (ou un os plat de mouton ou de cerf). Sous l'effet de la chaleur, la carapace se craquelle et des idéogrammes se forment, parfois sous une forme antique ou obsolète.
En réussissant un Test de Bois + Divination contre un ST de 7, le devin déchiffre ces symboles et en retire un oracle. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée et plus les symboles seront clairs et aisés à décrypter.
Il n'y a pas de limites à ce que peut dire un oracle, ni de règles concernant les sujets de celui-ci. En général cependant, l'oracle reste très imagé, vague, sibyllin. Ce n'est souvent que trop tard que l'on comprend ses avertissements.

Thème astral
Talent : Divination (Confirmé)
Temps de préparation : Une journée
Coût en Chi : 5
À partir de la date de naissance précise d'un individu, le devin peut dresser son horoscope, utilisant pour ce faire des cartes du Ciel, des almanachs, divers ouvrages antiques, etc.
Après avoir examiné les renseignements disponibles sur la personne dont le thème astral est dressé, le devin réalise un Test de Terre + Divination contre un SR dépendant de la somme et de la précision des informations glanées (5 pour une personne ayant donné avec précision sa date et son lieu de naissance ; 13 pour un individu ne connaissant que son année de venue au monde). Un tel horoscope brosse à grands traits la personnalité de l'individu étudié, et donne de nombreux renseignements sibyllins sur le déroulement de sa vie, les périodes qui lui sont fastes ou néfastes, les influences gouvernant sa destinée, etc. Beaucoup de gens consultent un astrologue avant de se marier afin de déterminer quelle est la meilleure période pour organiser les noces, par exemple.

Oracle des Mutations
Talent : Divination (Expert)
Temps de préparation : Une petite heure
Coût en Chi : 8
Selon l'antique méthode du *Yi Jing*, le devin tire des baguettes d'achillée en présence de la personne pour qui il souhaite réaliser l'oracle, et établit à partir de ce tirage un hexagramme de lignes continues ou brisées. Il étudie alors la disposition de ces lignes pour en comprendre le sens.
Au terme d'une petite heure de concentration et en réalisant un Test de Terre + Divination contre un SR de 9, le devin établit un oracle complexe à partir des questionnements d'une personne. Bien tiré et correctement interprété par le devin au moyen du Classique des Mutations, l'oracle se résume généralement en un conseil souvent bien concret : « *Cesse de combattre cette personne et fais t'en un ami* » ou « *N'agis pas avant d'être prêt* ». Plus la Marge de Réussite du Test est élevée et plus l'oracle s'avère précis et en phase avec les interrogations de la personne concernée.

La Voix des Songes
Talent : Divination (Expert)
Temps de préparation : Une petite heure
Coût en Chi : 6
Le devin est désormais capable, lorsqu'il dort, d'avoir des aperçus oniriques de ce qui se passe, ce qui s'est passé et ce qui risque de se passer. Aucun tri n'est fait dans ces informations, et les images de ses rêves ne sont souvent que des symboles obscurs des forces en mouvement.
Avant d'aller dormir, le devin médite et fait un Test de Terre + Divination contre un SR de 7. En cas de réussite, son sommeil lui ouvrira les portes de rêves plus ou moins prémonitoires. Le rêve concerne forcément quelque chose ou quelqu'un en rapport avec le devin ou l'endroit où il se trouve. Il pourra par exemple avoir ressenti l'approche d'une menace, mais ne saura pas si cette menace est actuelle ou si elle est déjà passée. Il peut voir une jeune fille se donner la mort, mais ignore si cette scène a eu lieu à l'endroit où il dort, si c'est ce qui arrivera à sa sœur ou si la fiancée d'un ennemi qu'il a tué songe au suicide à des kilomètres de là. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée et plus les visions oniriques seront précises et aisées à interpréter.
Un tel sommeil est toutefois peu réparateur pour le devin : la récupération de Souffle vital et de Chi de celui-ci est divisée par deux durant la nuit des rêves.

Miroir de l'Eau
Talent : Divination (Maître)
Temps de préparation : Une heure pleine
Coût en Chi : 10
Le devin remplit une vasque ou un bol d'eau pure, et plonge dans une profonde méditation, le regard fixé sur la surface du liquide.
Peu à peu, après avoir réussi un Test de Terre + Divination contre un SR de 11, il apercevra dans l'eau des images qui s'organiseront pour former des scènes cohérentes, montrant des évènements qui risquent de survenir dans un avenir proche. Le devin peut ainsi se voir assaillir par des soldats en armure ou s'agenouiller devant un Roi. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée, plus les scènes observées sont claires, précises et cohérentes.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Miroir du Sang
Talent : Divination (Maître)
Temps de préparation : Une heure pleine
Coût en Chi : 10
Après avoir rempli une flasque ou un bol d'eau pure, le devin y verse quelques gouttes du sang de la personne dont il veut voir l'avenir. Il entre alors en méditation tout en contemplant les arabesques formées par le sang dans l'eau.
En réussissant un Test de Terre + Divination contre un ST de 11, il verra alors le sang commencer à former des scènes, concernant l'avenir de la personne l'ayant versé et présentant toujours des événements funestes. L'oracle lié au sang ne montre que les futurs malheurs, les événements tragiques, les fins dramatiques. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée, plus les scènes observées sont claires, précises et cohérentes.

Les Suaves Effluves du Lotus bleu
Talent : Divination Légendaire (5)
Temps de Préparation : Deux petites heures
Coût en Chi : 10
Le lotus est symbole de pureté et son nom se prononce comme le mot année.
Le devin cueille une fleur fraîche de lotus bleu et doit se concentrer au moins deux petites heures dessus. Ensuite, il en arrache un à un les pétales en énumérant les différents mois de l'année.
En réussissant un Test de Terre + Divination contre un SR de 11, il percevra les influences bénéfiques de chacun mois à venir de l'année en cours. Il aura la vision précise des événements heureux et saura dire où ils sont susceptibles de se dérouler (région ou ville).

La géomancie

Lecture astrale
Talent : Divination (Apprenti)
Temps de préparation : Une journée
Coût en Chi : 2
La planche de *bagua* est une carte du Ciel comportant les grandes influences élémentaires, la position des constellations, la correspondance entre les dates et les signes astrologiques, etc.
Par des procédés de lecture complexes, le devin étudie les influences qui affectent un individu. Après avoir réussi un Test de Terre + Divination contre un SR de 7, il peut ainsi lui dire quel rapport il entretient avec les différents éléments dans un futur proche. Il peut par exemple lui dire que l'Eau lui est néfaste, ou que la Terre le soutient. Ces révélations extrêmement vagues sont laissés à la libre interprétation du joueur, mais plus la Marge de Réussite de son Test est élevée, plus les informations livrées sont nombreuses et cohérentes.
« *L'Eau t'est néfaste* » peut par exemple signifier que la personne concernée risque de mourir noyée, que les pluies vont inonder son champs, qu'il aura du mal à faire se replier son armée, ou que quelqu'un va tenter de l'empoisonner…

Rythme du Taiji
Talent : Divination (Apprenti)
Temps de préparation : Une minute
Coût en Chi : 3
En se concentrant sur une personne, un lieu ou quoi que ce soit d'autre et en réussissant un Test de Terre + Divination contre un SR de 7, le devin peut percevoir l'importance qu'y occupent les énergies Yin et les énergies Yang. Il ne remarque rien si les énergies sont normalement équilibrées. En revanche, un déséquilibre plus ou moins fort est toujours signe de quelque chose : si une personne est trop Yang, peut-être est-elle violente ou dominatrice. Une maison emplie d'énergie Yin est peut-être hantée, ou ses habitants peuvent être malades.
D'autres techniques de Divination (ou une inspection plus empirique) peuvent permettre d'en savoir plus, mais le Rythme du *Taiji* permet d'avoir une intuition très rapide à propos de l'inconnu.

Sentir le Monde
Talent : Divination (Apprenti)
Temps de préparation : Une minute
Coût en Chi : 2
Le devin apprend à sentir les énergies élémentaires autour de lui.
En réussissant un Test de l'Aspect approprié + Divination contre un SR de 7, il peut ainsi sentir les réserves d'eau les plus proches, mais aussi si des armes de métal sont cachées sous les vêtements d'un passant. Il peut également ressentir quelles sont les énergies les plus fortes au cœur d'une personne. Cependant la confusion entre Elément internes et Eléments externes à une personne est facile : sentir un très fort Métal chez un inconnu ne permet pas de savoir s'il est un puissant guerrier ou s'il porte des armes en fer sur lui.
La portée de la perception du devin dépend de sa Marge de Réussite. On considère qu'il peut étendre ses sens de celle-ci multipliée par dix mètres.

Sentir les Remous du Fleuve
Talent : Divination (Confirmé)
Temps de préparation : Une minute
Coût en Chi : 6
Le devin ressent les énergies perturbées d'une façon contre-nature.
Lorsqu'un lieu a été témoin d'événements contraires aux lois du Ciel (qu'un mort soit revenu dans le monde des vivants, que des démons y aient agi ou que les adorateurs de Gonggong y aient célébré un rite), il en garde une marque indélébile et portera malheur à tous.
S'il réussit un Test de Terre + Divination contre un SR de 7, et sans pouvoir dire exactement ce qui s'y est passé, le devin sait qu'un tel lieu est maudit.

Protection des Cinq Gardiens
Talent : Divination (Confirmé)
Temps de préparation : Une petite heure
Coût en Chi : 8
En faisant appel à la bénédiction des Cinq Gardiens sacrés, le devin peut entourer une zone d'un rayon maximum égal à (Terre + Divination) en mètres d'une barrière reliée à son esprit.
Le devin doit commencer par disposer au centre de la zone un objet en lien avec la Terre (une pierre, une statuette en jade, etc.), puis poser au nord un objet lié à l'Eau (de la neige, un bol d'eau, etc.), placer à l'est un objet en rapport

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

avec le Bois (un outil en bois, une plante, etc.), déposer au sud un objet évoquant le Feu (des braises, une torche, etc.) et enfin placer à l'ouest un objet en relation avec le Métal (une arme en fer, un outil en bronze, etc.).
Ceci fait, le devin doit invoquer tour à tour les Cinq Gardiens et dépenser 8 points de Chi. Lorsque la barrière ainsi formée est rompue (par le passage d'une personne dans un sens ou dans l'autre), le devin en est immédiatement informé (s'il dormait, il est réveillé aussitôt) et sait dire avec précision à quel endroit la rupture a eu lieu.
La barrière dure tant qu'elle n'a pas été violée ou jusqu'à ce que le devin en quitte l'intérieur.

Les Yeux du Ciel et de la Terre

Talent : Divination (Expert)
Temps de préparation : Une heure pleine
Coût en chi : 12
Le devin peut, à travers les lignes d'énergies qui sillonnent le monde, rechercher une personne ou un objet égaré. Il a pour cela besoin d'un lien avec l'objet de ses recherches : il peut avoir bien connu la personne en question, avoir possédé l'objet un court instant, posséder un vêtement de la personne ou un membre de sa famille à coté de lui…
Le devin doit méditer et réussir un Test de Terre + Divination. Il peut alors sentir approximativement où se trouve la personne ou l'objet : dans quel Royaume, dans quelle chaîne de montagne, à la source de quelle rivière… Il peut également percevoir vaguement l'environnement de l'objet. Si une arme est enfermée dans un coffre sous terre, le devin sentira la présence écrasante de la terre tout autour de l'objet. Si une personne se déplace dans un palais, le devin ressentira la pierre des murs, le métal des armes de la garde, la foule des courtisans… Il n'obtiendra aucun nom précis, aucune adresse, cependant plus la Marge de Réussite du Test est élevée et plus la localisation ressentie sera précise et les visions de l'environnement distinctes.

Sur la Piste du Dragon

Talent : Divination (Maître)
Temps de préparation : Une petite heure
Coût en Chi : 8
Les êtres d'une puissance céleste, comme les légendes vivantes, les immortels, les phénix ou les dragons, marquent profondément le monde de leur passage.
En réussissant un Test de Terre + Divination contre un SR de 11, le devin peut interroger les courants d'énergies ambiants afin de repérer leur présence ou d'apprendre s'ils sont bien passés par l'endroit où il se tient.
La Marge de Réussite du Test indique la distance (en dizaines de kilomètres) à laquelle le devin peut relever la présence de l'être qu'il recherche.

Organiser les Flux

Talent : Divination (Maître)
Temps de préparation : Une heure pleine
Coût en Chi : 10
Le devin est capable d'influer sur les flux de chi qui parcourt une zone afin de les harmoniser ou au contraire d'y apporter le chaos.
Le devin doit réorganiser le lieu (une pièce, un jardin, une clairière, etc.) dont il souhaite canaliser le chi, en plaçant là un miroir, ici une plante, en déplaçant une pierre, en aplanissant une bosse de terre, en changeant de place des meubles, etc. En réussissant alors un Test de Terre + Divination contre un SR de 11, il choisit d'équilibrer le chi ou de le perturber.
S'il l'équilibre, le lieu réorganisé semble particulièrement reposant, harmonieux, attirant. Les personnes qui y méditent gagnent à leur Test un bonus égal à la Marge de Réussite du devin. Celles qui y dorment sont assurés de bénéficier d'un sommeil reposant et regagnent un nombre de cases de Souffle vital et de points de Chi égal à la Marge de Réussite du devin.
Si le lieu est déséquilibré, il semblera alors inquiétant, voire menaçant et repoussant. S'y reposer ne permet pas de regagner Chi et Souffle vital, et il est presque impossible de s'y concentrer, la Marge de Réussite du devin devant le malus à appliquer au Test de Méditation.

Lisser les Écailles du Dragon

Talent : Divination Divin (6)
Temps de préparation : Une journée
Coût en Chi : 15
Le géomancien peut par la concentration et l'offrande d'encens, de fleurs et de fruits rares, apaiser et restaurer la puissance de l'esprit ou de la divinité qui est dérangé, voire blessé, en un lieu précis. Les malédictions et les souillures qui entachaient cet endroit sont effacées et il est à nouveau aussi pur qu'à la création du monde.
Il est nécessaire que le devin sache par quelque moyen que ce soit quel est le nom de la créature, de l'esprit ou de la divinité gardienne du lieu et le flatte tout en faisant preuve d'humilité.
Le devin doit alors réussir un Test de Terre + Divination contre un SR de 11 afin de restaurer l'équilibre rompu.

La communion spirituelle

À l'Écoute de la Nature

Talent : Divination (Apprenti)
Temps de préparation : Une petite heure
Coût en Chi : 5
Le devin s'adresse respectueusement à la nature qui l'entoure, entrant ainsi en communication avec les esprits simples qui peuplent le monde et leur demandant de répondre à ses questions.
Après avoir médité pendant une petite heure, le devin fait un Test de l'Aspect approprié + Divination contre un SR de 7. Il peut alors parler avec un esprit habitant un arbre, un rocher ou une rivière... Selon l'esprit qu'il souhaite interroger, on détermine l'Aspect à utiliser dans le Test : Eau pour l'esprit dormant dans un lac, Bois pour un esprit de la forêt, Terre pour l'esprit habitant le rocher central d'un village, etc. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée et plus l'esprit interrogé sera bien disposé envers le devin.
Il ne faut pas oublier que les esprits simples de la nature ont une compréhension du monde limitée par leur essence, et n'ayant souvent que peu de points communs avec la conception humaine de la vie : une plante ne connaît que l'alternance de jours, de nuits et le rythme des saisons, une pierre n'a même pas conscience du temps et aucune des deux ne sait faire la différence entre un humain et un autre, à part peut-être les humains qui savent leur parler. Les informations obtenues en dialoguant avec ces esprits seront donc très incomplètes, mais aussi exactes que possible.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Sur le Chemin des Sources jaunes
Talent : Divination (Confirmé)
Temps de préparation : Dix minutes
Coût en Chi : 8
Le devin peut ressentir le rapport qu'une personne entretient avec la mort, et peut ainsi avoir une intuition du temps qu'il lui reste à vivre. Il peut dire si une personne est en danger et si sa vie ne tient qu'à un fil, ou si au contraire elle semble faite pour vivre paisiblement et durablement. Il n'a toutefois aucune vision des raisons de la mort à venir, il ne peut que la situer dans le temps.
Pour effectuer ce rituel, il faut que la personne concernée soit en présence du devin. Celui-ci doit alors réussir un Test de Terre + Divination contre un SR de 9. L'acte de divination ne dure que quelques minutes, mais la plupart des devins aiment l'entourer de rituels complexes afin d'impressionner les profanes.

Demeure des Ancêtres
Talent : Divination (Confirmé)
Temps de préparation : Cinq minutes
Coût en Chi : 5
Le devin ressent les lieux où les âmes ont trouvé le repos. Il est capable, en réussissant un Test de Terre + Divination contre un SR de 7, de retrouver une tombe située à proximité, de deviner le nom du défunt qui y repose et d'éviter de troubler l'endroit en le traversant.
Certains devins peu scrupuleux usent de cette technique pour profaner des tombes sans s'attirer le courroux des morts. En revanche, le devin ne peut pas soustraire une autre personne que lui-même à l'attention du mort.

Parler aux Divinités intermédiaires
Talent : Divination (Expert)
Temps de préparation : Une heure pleine
Coût en Chi : 12
Grâce à la prière et à divers rituels, le devin peut, après avoir réussi un Test de Terre + Divination contre un SR de 9, s'adresser à une divinité terrestre afin de lui demander sa bénédiction, de lui poser des questions ou de lui demander des conseils. Les divinités terrestres comprennent les dieux du Sol de la campagne, les dieux de la Cité des villes du *Zhongguo*, les dieux patronnant une profession, les dieux domestiques d'une demeure, les êtres incarnant une manifestation naturelle conséquente (tel le Duc He vivant dans le Fleuve jaune) ou encore les divinités peu importants du panthéon célestes.
Ces êtres sont moins puissants et clairvoyants que les dieux de la Cour céleste ; toutefois de par leur nature même, ils sont particulièrement impliqués dans le monde des mortels et donc plus à même de répondre aux interrogations ou demandes de conseil du devin.

Communier avec les Êtres célestes
Talent : Divination (Maître)
Temps de préparation : Une heure pleine
Coût en chi : 15
Le devin peut, à travers la prière, des offrandes, des rites purificateurs et l'effet d'encens ou de drogues sacrées, entrer en communication avec un dieu de la Cour céleste ou un être de puissance équivalente (Roi-dragon, Immortel, etc.). Celui-ci, s'il le veut bien, donnera quelque ordre ou conseil au devin, où répondra à une de ses questions si celui-ci réussit un Test de Terre + Divination contre un SR de 11. Invoquer ainsi une divinité céleste requiert de faire preuve d'humilité et d'être capable de l'appeler par tous ses noms et titres.
Mettre ainsi un dieu en scène ne doit pas se faire à la légère. Ce sont des êtres d'un âge incommensurable, bien éloignés des considérations humaines, et ils n'apprécieront pas d'être questionnés pour une raison insignifiante. On ne discute pas avec un dieu, on ne lui demande pas des informations comme à un espion : on se contente de lui demander humblement des conseils. De plus, aussi savants et sages qu'ils soient, les dieux ne savent pas tout et peuvent se tromper, surtout que bien peu d'entre eux s'intéresse au monde des hommes.

Ouvrir les Portes de son Corps
Talent : Divination (Maître)
Temps de préparation : Deux heures pleines
Coût en Chi : 30 au minimum, le devin dépense tout son chi en utilisant ce sort
Ce sort redoutable permet à un esprit ou à un ancêtre de s'exprimer directement dans le monde tangible. Le devin ouvre son être à l'esprit qu'il souhaite appeler, et celui-ci entre dans son corps, qui devient un simple vaisseau. Le devin entre alors dans un état proche du coma.
L'esprit est totalement maître du corps du devin, et l'utilise comme son propre corps. Il parle directement par sa bouche et peut utiliser de nombreux pouvoirs dépendant directement de sa nature. Ceux-ci sont toutefois limités par l'enveloppe charnelle du devin, et les esprits ainsi convoqués ne sont donc pas tous-puissants.
Une telle possession ne peut durer plus longtemps que (Terre + Divination) du devin en heures. Au terme de ce délai, l'esprit quitte le corps et le devin redevient lui-même, en ayant que de très vagues souvenirs de sa possession.

Explorer les Sources jaunes
Talent : Divination Divin (6)
Temps de préparation : Deux petites heures
Coût en Chi : 15
Le devin peut descendre en pensée dans les Enfers et voir ce qu'il est advenu d'une personne de sa connaissance décédée (il doit l'avoir rencontrée et connaître son vrai nom). Il doit mâcher des feuilles, des fleurs blanches et des graines de lotus blanc en méditant près d'un lieu funèbre (tombeau, stèle, etc.). Il se voit alors désincarné et atteint en esprit les Sources jaunes où il doit simplement prononcer le nom de la personne recherchée. Elle apparaîtra devant lui et il pourra lui parler et lui demander les informations qu'il désire obtenir, mais seulement dans la limite de ce que cette personne est susceptible de savoir.
La personne décédée doit également être bien disposée vis-à-vis du devin, sinon elle ne répondra pas. Néanmoins, elle sera contrainte d'apparaître et ne pourra en aucune façon agresser le devin. Les autres créatures ou esprits des morts ne pourront pas voir le devin ni lui faire du mal.
En dépensant 3 point de Chi en plus, le devin peut apprendre quelle sera la prochaine incarnation de la personne décédée.

Invoquer les Créatures célestes
Talent : Divination Divin (6)
Temps de préparation : Une petite heure

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Coût en Chi : 20
Le devin peut, en préparant les offrandes adéquates (parfums, encens, fleurs sacrées et fruits et cadeaux adaptés), invoquer une créature céleste et demander son assistance pour une journée entière.
Il peut donc appeler par exemple : une Kilin de feu, une Nymphe évanescente, une Tortue céleste, un puissant Tigre blanc, l'Oiseau vermillon du Sud ou encore un Lion impérial. Cette créature sera automatiquement bien disposée à son égard si les offrandes sont dignes d'elle et en accord avec sa nature (une arme pour un Tigre ou un Lion, un ouvrage sacré pour une Tortue, de beaux vêtements pour une Nymphe, etc.) mais ne fera rien de maléfique ou contre son gré. La créature garde son libre arbitre et n'obéira pas à un ordre qui lui porterait préjudice, à elle ou une autre personne innocente. Les services qui peuvent être demandés à ces êtres doivent également être en rapport avec leur nature : un Tigre blanc acceptera de se battre pour le devin, tandis qu'une Tortue céleste répondra à ses questions sur les lois de l'univers et qu'une Kilin le mènera où il désire en Chine en un clin d'œil.

L'Exorcisme

Présentation

L'exorciste antique a un rôle de protection des vivants contre les esprits. Il pratique ainsi son art dans un souci d'équilibre du monde : la vie est Yang et la mort est Yin, et il n'est pas bon que les morts reviennent hanter les vivants.

L'exorciste est donc en première ligne, grâce à ses compétences, de la guerre secrète que les forces surnaturelles livrent à l'humanité. Il est l'adversaire des fantômes vengeurs, des morts-vivants affamés et des cruels démons.

Un bon exorciste ne se déplace jamais sans ses accessoires indispensables : épée en bois, miroir, clochette, planchettes de bambou, masques rituels, etc. Ce sont des outils nécessaires à sa charge, qu'il bénira afin d'en faire les armes mortelles de sa lutte face aux créatures surnaturelles qui hantent la nuit.

Pré-requis

Outre les Talents Bouddhisme / Taoïsme et Exorcisme, le personnage doit posséder les Talents suivants au Niveau Apprenti minimum : Calligraphie, Théologie et Légendes. L'exorciste qui n'a pas Calligraphie peut quand même utiliser les sorts qui ne demandent pas le tracé ou la lecture d'idéogrammes.

Les techniques de l'Exorcisme

Bénédiction du Bois
Talent : Exorcisme Apprenti (1)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Zone d'effet : Au corps à corps
Coût en Chi : 4 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi en plus que l'exorciste investit lors de la bénédiction de son épée, les dommages de celle-ci sont augmentés de 1 jusqu'à un maximum égal à son niveau de Métal.
Accessoire indispensable de tout bon exorciste, l'épée en bois de saule est l'arme ultime contre les créatures surnaturelles. En chargeant le bois de son énergie Yang au cours d'un rituel, l'exorciste en fait une arme pouvant blesser même les fantômes et les esprits immatériels.
Afin d'imprégner son épée de bois de chi, l'exorciste doit la bénir par trois fois avant de méditer en la tenant contre lui pendant une petite heure. Dépensant 4 points de Chi dans le processus, il fait de son arme (se maniant avec le Talent Jiànshù et infligeant des dommages de 2) un atout disposant des capacités suivantes :
- L'épée en bois ignore l'Armure naturelle de toutes les créatures surnaturelles,
- Elle peut également blesser les créatures ayant le pouvoir d'Invulnérabilité.

Tenir le Soleil dans sa Main
Talent : Exorcisme Apprenti (1)
Temps de préparation : Au minimum une heure pleine d'exposition au soleil
Durée : Une charge par heure d'exposition au soleil (maximum douze charges)
Zone d'effet : A vue
Coût en Chi : 4 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi en plus que l'exorciste dépense au moment de l'activation du miroir, les dommages de ses rayons sont augmentés de 1 jusqu'à un maximum égal à son niveau de Feu.
Un miroir en bronze poli imprégné de l'énergie du soleil peut, grâce au chi de l'exorciste, émettre une lumière puissante ayant la capacité de blesser fantômes, morts-vivants et démons.
Le miroir doit reposer au moins une heure pleine au soleil pour en absorber la puissance, et l'exorciste doit dépenser 4 points de Chi afin de le rendre capable de ré émettre cette lumière. Le miroir dispose alors d'un nombre de charges égal à la durée en heures pendant laquelle il sera resté exposé au soleil, avec un maximum de douze.
Afin de frapper une créature avec la lumière du miroir, l'exorciste doit réussir un Test de Bois + Exorcisme contre la Défense passive de sa cible. Cette action compte comme une attaque lors d'un combat (qui peut donc se voir opposer une Défense active appropriée). Pouvant brûler même les créatures bénéficiant des pouvoirs d'Invulnérabilité ou d'Immatérialité, le rayon émis provoque des dommages égaux au niveau de Feu de l'exorciste, plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi.

Boussole à Esprits
Talent : Exorcisme Apprenti (1)
Temps de préparation : Une action
Durée : Une journée
Zone d'effet : Indique les sources d'énergie Yin situées dans un rayon en mètres égal à cent fois le niveau de Terre de l'exorciste, plus la distance supplémentaire résultant d'un investissement supplémentaire de Chi

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Coût en Chi : 3 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi investis au moment de l'activation de la boussole, le rayon d'action en est augmenté de 10 mètres.
Dans une petit boîte circulaire, l'exorciste place une aiguille en fer et y transfère son énergie Yang. Par « aimantation spirituelle », l'aiguille indiquera la direction de la plus puissante source d'énergie Yin située à proximité, généralement un fantôme, un lieu hanté ou le repaire d'un démon.
Pour créer une telle boussole, l'exorciste doit se piquer le doigt avec l'aiguille en fer afin de l'imprégner de son sang. Dépensant 3 points de Chi, il la rend alors active.
Pour une durée d'une journée entière, la boussole indiquera les sources d'énergie Yin situées dans un rayon en mètres égal à cent fois le niveau de Terre de l'exorciste, plus la distance supplémentaire résultant d'un investissement supplémentaire de Chi.

Reflet de la Vérité
Talent : Exorcisme (1)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Une journée
Zone d'effet : Tout ce qui se reflète dans le miroir
Coût en Chi : 4
Amélioration : /
Un miroir béni et imprégné d'énergie Yang ne reflète que la réalité. Il montre la vérité des apparences et peut ainsi démasquer une créature change-forme, révéler une illusion, montrer la forme véritable des objets, etc.
L'exorciste tient le miroir en bronze poli face à lui, de façon à contempler son reflet. Il se concentre dessus pendant une petite heure et dépense 4 points de Chi.
Pendant toute une journée, tout ce qui se reflètera dans le miroir verra sa véritable forme révélée : un démon ou un *Yao* disposant du pouvoir Change-forme seront reflétés sous leur apparence d'origine, une illusion ne renverra pas de reflet, une arme ou un objet magique auront un reflet brillant révélant leurs pouvoirs cachés, etc.

Sens du Yin
Talent : Exorcisme Apprenti (1)
Temps de préparation : Une minute
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Un rayon égal au niveau de Terre de l'exorciste en mètres, plus la distance éventuelle résultant d'un investissement supplémentaire de Chi
Coût en Chi : 4 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensés en plus lors de la concentration, le rayon de la zone d'effet est augmenté de 1 mètre.
En se concentrant, l'exorciste est capable de ressentir via son sixième sens si des manifestations surnaturelles ont eu lieu aux alentours de l'endroit où il se tient. Ces manifestations peuvent être de tout type : invocation d'un démon, naissance d'un *jiang shi*, ouverture d'un passage vers le *Feng Du*, meurtre ou suicide ayant résulté dans la création d'un fantôme, etc. Seules des manifestations ayant eu lieu moins d'un siècle auparavant sont ainsi perceptibles.
L'exorciste ferme les yeux et focalise son esprit sur la réception des résidus d'énergie surnaturelle. Il doit alors réussit un Test de Terre + Exorcisme contre un SR dépendant de la puissance de la manifestation spirituelle ayant eu lieu dans la zone d'effet couverte (généralement de 5 pour quelque chose d'aussi violent qu'un passage vers les Enfers à 11 pour ressentir qu'un esprit mineur a été invoqué à proximité). En cas de réussite, il localise précisément l'endroit où s'est déroulé l'événement funeste et, par des visions partielles, comprend grossièrement de quoi il retourne, à quelle période cela a eu lieu, etc. Plus sa Marge de Réussite est élevée, mieux l'exorciste comprend ce qu'il perçoit.

La Musique venue des Cieux
Talent : Exorcisme Confirmé (2)
Temps de préparation : Une heure pleine
Durée : Une journée
Zone d'effet : A portée d'oreille
Coût en Chi : 5 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors du rituel d'activation de la clochette, le malus aux actions de la cible est augmenté de 1 jusqu'à un maximum égal au niveau de Feu de l'exorciste.
En agitant une clochette imprégnée de son essence Yang, l'exorciste lui fait émettre un son à même de gêner les êtres surnaturels, voire même de les paralyser.
Bénissant la clochette au cours d'un rituel d'une durée d'une heure, l'exorciste dépense 5 points de Chi afin de la rendre active.
Afin d'utiliser la clochette, l'exorciste doit dépenser une action considérée comme une attaque lors d'un combat. Il doit alors faire un Test en Opposition de Terre + Exorcisme contre la Résistance de toutes créatures percevant le son de la clochette. En cas de réussite de l'exorciste, celles-ci se voient alors infliger à leur prochaine action un malus égal à la différence des résultats des Tests, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.

Voir par delà le Voile
Talent : Exorcisme Confirmé (2)
Temps de préparation : Une action
Durée : Une heure entière, plus les éventuelles petites heures dues à un investissement supplémentaire de Chi
Zone d'effet : L'exorciste lui-même
Coût en Chi : 4 +
Amélioration : Par tranche de 2 points de Chi investis en plus, la durée pendant laquelle l'exorciste peut voir l'invisible est allongée d'une petite heure.
En se lavant les yeux avec des feuilles de saule trempées dans de l'eau pure, l'exorciste devient capable de voir les choses invisibles et cachées.
Lorsqu'il se passe les feuilles purifiées sur les yeux, l'exorciste doit dépenser 4 points de Chi. Il acquiert alors la capacité de voir les êtres utilisant le pouvoir d'Invisibilité. Il peut également savoir si une personne, un lieu ou un objet est possédé par une créature utilisant le pouvoir de Possession : il aperçoit alors la silhouette de cette créature en surimpression.

Protéger l'Âme et le Corps
Talent : Exorcisme Confirmé (2)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Tant que la poudre de jade recouvre la personne à protéger
Zone d'effet : Une personne

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Coût en Chi : 5 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensés en plus lors de la préparation de la poudre de jade, le bonus octroyé au Test de Résistance de celui qui en est recouvert est augmenté de 1.
En utilisant de la poudre de jade, l'exorciste peut permettre à une personne (qui peut être lui-même) d'être protégée contre les attaques spirituelles des esprits malins.
Pendant une petite heure, l'exorciste écrase un morceau de jade (de la taille d'un doigt) afin d'en faire de la poudre fine qu'il range dans un petit sac ou une boîte. Il dépense alors 5 points de Chi afin de l'imprégner de sa puissance protectrice.
Une personne recouverte de cette poudre peut ajouter au résultat de son Test de Résistance destiné à lutter contre une tentative de possession ou de vampirisation un bonus égal au Niveau de l'exorciste dans son Talent Exorcisme, plus l'éventuel bonus octroyé par une dépense supplémentaire de Chi.
En combat, recouvrir un individu de poudre est considéré comme une action ne nécessitant pas de Test (sauf si la personne à recouvrir de jade tente de résister, auquel cas il faut réussir un Test d'Eau + Lancer contre sa Défense passive).

Talisman de contrôle des Esprits égarés

Talent : Exorcisme Confirmé (2)
Temps de préparation : Un tour
Durée : Tant que le talisman reste fixé
Zone d'effet : Une créature
Coût en Chi : 6 + pour créer le talisman, 5 + pour soumettre une créature à sa volonté
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors de l'imprégnation du talisman, le malus aux actions de la cible est augmenté de 1 jusqu'à un maximum égal au niveau de Bois de l'exorciste OU le délai pendant lequel la créature est aux ordres de l'exorciste est augmentée de 1 minute.
En traçant à l'encre rouge une formule rituelle sur une planchette de bambou, l'exorciste créé un talisman capable de paralyser une créature, voire de s'en faire obéir, s'il parvient à le placer sur son front.
Afin de créer un tel talisman, l'exorciste doit préciser sur quel type de créatures il est efficace : morts-vivants (goules, *jiang shi*), fantômes, démons, *Yao* ou autre types d'esprits. Plus le nom est précis, plus le talisman sera efficace mais limité dans son utilisation : ainsi, calligraphier le nom personnel d'un démon permettra de mettre ce dernier en grande difficulté mais le talisman sera alors inefficace sur un autre démon.
Une fois le talisman écrit, l'exorciste doit l'imprégner de sa volonté en dépensant 6 points de Chi.
Afin d'être efficace, le talisman doit être fixé au front de la créature visée. Il s'agit là d'une action comptant comme une attaque en combat et demandant de réussir un Test d'Eau + Boxe contre la Défense passive de la cible. Une fois le talisman en place et tant qu'il reste fixé, toutes les actions indépendantes de la créature subissent un malus égal au niveau de Terre de l'exorciste (ou au double de son niveau de Terre si le nom précis de la créature est calligraphié sur le talisman), plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.
De plus, l'exorciste peut alors tenter de prendre le contrôle des actions de sa victime. Il doit alors dépenser 5 points de Chi et réussir un Test de Terre + Exorcisme contre une difficulté égale au double du niveau de Terre de la créature à contrôler. Si ce Test est réussi, la créature est à ses ordres pour une période en minutes égale à sa Marge de Réussite, plus l'éventuelle période supplémentaire due à une investissement supplémentaire de Chi (au terme de ce délai, un nouveau Test doit être fait et la dépense en Chi renouvelée). Selon son intelligence, la créature peut ne pas comprendre ce qui lui est demandé.

Dissiper les Âmes spectrales

Talent : Exorcisme Confirmé (2)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Zone d'effet : Une créature immatérielle à portée de souffle
Coût en Chi : 5 +
Amélioration : Par tranche de 2 points de Chi investis en plus lors de la bénédiction de l'éventail, la durée pendant laquelle la créature est dissipée est allongée d'une petite heure.
En agitant un éventail sacré, l'exorciste créé un souffle capable de dissiper pour un temps les créatures immatérielles.
Bénissant l'éventail au cours d'un rituel d'une durée d'une petite heure, l'exorciste dépense 5 points de Chi afin de lui communiquer son énergie Yang.
Afin d'utiliser l'éventail, l'exorciste doit dépenser une action considérée comme une attaque lors d'un combat (et qui peut donc se voir opposer une Défense active appropriée). Il doit réussit un Test de Terre + Exorcisme contre la Défense passive de la créature ciblée. Si celle-ci ne parvient pas à se défendre contre le souffle purificateur, elle est alors dissipée pour une durée en heures pleines égale à la Marge de Réussite du Test, plus les éventuelles petites heures dues à un investissement supplémentaire de Chi.
Une créature dissipée ainsi est bien sûr impuissante tant que ce délai n'est pas écoulé, délai au terme duquel elle se reforme à l'endroit précis où l'exorciste l'a attaquée. Seule les créatures utilisant le pouvoir d'Immatérialité peuvent être dissipée de cette manière.

L'Eau qui devient Feu

Talent : Exorcisme Expert (3)
Temps de préparation : Une action
Durée : Jusqu'à utilisation
Zone d'effet : A portée de jet
Coût en Chi : 5 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors de la bénédiction du liquide, les dommages continus infligés par celui-ci sont augmentés de 1 jusqu'à un maximum égal au niveau d'Eau de l'exorciste.
La puissance de l'Eau est l'alliée de ceux qui luttent contre les démons, car sa force Yin est en phase avec la nature de ces êtres et peut donc les atteindre mieux qu'aucune autre.
L'exorciste doit bénir un liquide (généralement de l'eau mais certains aiment utiliser de l'alcool) contenu dans un récipient de taille moyenne (un bol ou un tube de bambou creux).
Projeté sur une créature, le liquide brûle atrocement celle-ci, lui infligeant des dommages égaux au niveau d'Eau de l'exorciste (plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi) et ce à chaque tour tant que la créature ne s'est pas débarrassée du liquide qui la blesse. Ces dommages ignorent l'Armure naturelle de la créature et peuvent même blesser celles possédant le pou-

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

voir d'Invulnérabilité. Projeter le liquide béni est une action qui compte comme une attaque (qui peut donc se voir opposer une Défense active appropriée) et qui demande de réussir un Test d'Eau + Exorcisme contre la Défense passive de la cible.

Courroux des Dieux vengeurs
Talent : Exorcisme Expert (3)
Temps de préparation : Une heure pleine
Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil
Zone d'effet : A vue
Coût en Chi : 5 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensés en plus lors de la bénédiction du masque, le niveau du pouvoir de Terreur octroyé à l'exorciste est augmenté de 1 jusqu'à un maximum égal à son niveau de Bois.
En dissimulant son visage derrière un masque de bois figurant un dieu ennemi des démons, comme Nezha, Zhu Rong ou Er Lang, l'exorciste est à même de provoquer un sentiment de panique chez les créatures qu'il combat.
Le masque utilisé est fait de bois de saule et peint de couleurs vives, avec des coloris auxquels l'artiste a bien souvent mêlé son sang. Afin de conférer des pouvoirs à son masque, l'exorciste doit méditer une heure en le portant et dépenser 5 points de Chi.
Dès lors, en portant le masque sur son visage, l'exorciste inspire aux êtres surnaturels auxquels il est confronté une peur incommensurable. Il est considéré comme disposant du pouvoir de Terreur à un niveau égal à (Feu + Exorcisme), plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi, tant qu'il garde le masque.
De plus, porter le masque immunise l'exorciste contre tout pouvoir de Terreur inférieur ou égal au sien.

Malédiction abjecte
Talent : Exorcisme Expert (3)
Temps de préparation : Une heure pleine
Durée : Un nombre de mois égal à (Feu + Exorcisme) de l'exorciste
Zone d'effet : Une personne
Coût en Chi : 8 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensés en plus lors du lancement de la malédiction, les effets de celle-ci durent un mois supplémentaire.
Un pouvoir peu utilisé, et principalement par des taoïstes dévoyés, la Malédiction abjecte permet de maudire une personne connue par son invocateur, en lançant contre elle diverses énergies négatives.
L'exorciste doit avoir en sa possession certains renseignements sur sa victime (au minimum son véritable nom) et au moins un objet lui appartenant. Il va alors méditer pendant une heure pleine, visualisant sa cible et la malédiction qu'il souhaite lui infliger. Il doit alors réussir un Test en Opposition de Terre + Exorcisme contre la Résistance de la personne maudite. S'il remporte le Test, l'exorciste inflige à sa victime une malédiction de son choix, qui se matérialise en termes de jeu par le gain d'une Faiblesse (voir p.6). Si la personne visée remporte le Test, elle est alors immunisée pour un an à toute tentative de malédiction de la part de l'exorciste. De même, un exorciste ne peut maudire une personne qu'une seule fois tant que les effets de sa Malédiction abjecte ne sont pas arrivés à terme.

Amulette de Préservation
Talent : Exorcisme Expert (3)
Temps de préparation : Une heure pleine
Durée : Une journée
Zone d'effet : La personne qui porte l'amulette
Coût en Chi : 8 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi investie en plus lors de la préparation de l'amulette, la réduction des dégâts infligés par les créatures est augmentée de 1.
Une amulette faite en matière noble (jade, or, bois précieux) et bénie par une exorciste a la faculté de protéger son porteur contre les blessures physiques que pourraient lui infliger les créatures surnaturelles malveillantes.
L'exorciste médite une heure pleine en portant l'amulette sur lui et dépense 7 points de Chi afin d'appeler sur elle la bénédiction protectrice des dieux ennemis des démons.
Pendant une journée entière, toute personne portant l'amulette réduit les dégâts infligés par les attaques physiques de créatures surnaturelles d'un montant égal au niveau de Terre de l'exorciste, plus les éventuelles réductions de dommage résultant d'un investissement supplémentaire de Chi.

Talisman de protection contre les Âmes pécheresses
Talent : Exorcisme Expert (3)
Temps de préparation : Un tour
Durée : Une journée
Zone d'effet : Un bâtiment de taille raisonnable
Coût en Chi : 6 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors de l'imprégnation du talisman, le SR du Test de Terre d'une créature tentant de forcer le talisman est augmenté de 1 OU les dommages qui sont infligés à cette créature sont augmentés de 1.
Un exorciste chevronné sait créer des talismans de protection contre les êtres maléfiques, afin de protéger demeures et temples contre leurs intrusions.
Calligraphiant des formules rituels à l'encre rouge sur une planchette de bambou, il créé une glyphe qui, apposée sur l'entrée principale d'un bâtiment, empêchera les créatures surnaturelles d'y pénétrer.
Afin de créer un tel talisman, l'exorciste doit préciser sur quel type de créatures il est efficace : morts-vivants (goules, j*iang shi*), fantômes, démons, *Yao* ou autre types d'esprits. Plus le nom est précis, plus le talisman sera efficace mais limité dans son utilisation : ainsi, calligraphier le nom personnel d'un démon permettra de mettre ce dernier en grande difficulté mais le talisman sera alors inefficace sur un autre démon.
Une fois le talisman écrit, l'exorciste doit l'imprégner de sa volonté en dépensant 6 points de Chi.
Le talisman n'est efficace qu'une fois placé au dessus de l'entrée principale du bâtiment ou de la propriété à protéger (une demeure réellement vaste, comportant de nombreuses entrées, nécessitera plusieurs talismans pour être protégée : ainsi on considère par exemple que chaque pavillon d'un palais ou dépendance d'un manoir constitue un bâtiment à part entière en terme de protection) et ne dure qu'une journée entière. Une variante de l'utilisation du talisman consiste à enfermer une créature dans un lieu et à en sceller l'entrée pour l'empêcher de sortir : la formule empêche les êtres sur-

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

naturels de passer, dans un sens comme dans l'autre.
Tant que le talisman reste fixé, les créatures désignées par la formule de protection qui tenteraient de pénétrer dans le périmètre béni doivent effectuer un Test de Terre contre un SR égal à (Terre + Exorcisme) de l'exorciste (ou à (Terre x 2 + Exorcisme) si la créature tentant de forcer l'entrée est désignée par son propre nom dans la formule), plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi. En cas de réussite, la créature parvient à passer outre le talisman. En cas d'échec par contre, non seulement elle ne parvient pas à entrer dans la demeure, mais elle subit des dommages égaux à la différence entre le résultat de son Test de Terre et le SR fixé (ces dommages ignorent l'Armure naturelle ou l'Invulnérabilité éventuelles), plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi..
Une créature ne peut tenter de passer outre la protection d'un talisman qu'une fois toutes les heures.

Enfermer les Mauvais Esprits

Talent : Exorcisme Maître (4)
Temps de préparation : Une heure pleine
Durée : Jusqu'à utilisation
Zone d'effet : Une créature immatérielle
Coût en Chi : 7 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors de la méditation, le SR du Test de Terre d'une créature tentant d'échapper à l'enfermement est augmenté de 1.
L'exorciste a la capacité d'enfermer les esprits incorporels comme les fantômes ou certains démons immatériels (tant que ceux-ci ne possèdent pas une personne ou un objet), et ce dans n'importe quel type de réceptacle tant que celui-ci peut être fermé.
Pour cela, l'exorciste doit dépenser 7 points de Chi et méditer pendant une heure, en tenant le réceptacle contre lui afin d'y transmettre son énergie Yang. Lorsqu'il se retrouvera en présence d'une créature incorporelle (par exemple en utilisant le pouvoir d'Immatérialité), il lui suffira d'ouvrir le réceptacle pour que l'énergie Yin ambiante y soit aimantée et que la créature y soit donc inexorablement attirée (en combat, ceci compte comme une action simple).
La créature peut effectuer un Test de Terre contre un SR dépendant de la qualité du réceptacle utilisé (voir tableau), plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.
La créature ainsi enfermée est réduite à l'impuissance, ses pouvoirs ne lui étant plus d'aucune utilité, et elle ne peut pas tenter de sortir avant un délai en jours égal à (Terre + Exorcisme) de l'exorciste. A ce terme, elle peut retenter un Test de Terre contre le même SR que la première fois mais les exorcistes malins scellent généralement leurs réceptacles d'un Talisman de protection contre les Âmes pécheresses…

Type de réceptacle	SR du Test
Parapluie ou ombrelle	3
Bourse en cuir	5
Tube de bambou	7
Pot en terre cuite	9
Boîte en jade	11

Combattre les Mauvais Sorts

Talent : Exorciste Maître (4)
Temps de préparation : Une heure pleine
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une personne
Coût en Chi : 7 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors de la tentative de dissipation de la malédiction, le nombre de semaines durant lesquelles l'exorciste en subit les effets en cas d'échec à son Test est diminué de 1.
Un exorciste est capable de sentir les énergies néfastes lancées contre une personne, et de les dissiper afin d'annuler malédictions et mauvais sorts.
L'exorciste doit être en présence de la personne maudite. En méditant une heure pleine face à elle, il doit faire un Test de Terre + Exorcisme contre un SR dépendant de la puissance du mauvais sort à détruire (souvent égal au résultat du Test effectué pour maudire la victime). En cas de réussite, la malédiction est immédiatement dissipée mais en cas d'échec, l'exorciste subit tous les effets de la malédiction pendant un nombre de semaines égal à la différence entre le SR et le résultat de son Test.

Sceau entre la Terre et le Ciel

Talent : Exorciste Maître (4)
Temps de préparation : Un tour
Durée : Une journée
Zone d'effet : Un rayon égal au niveau de Bois de l'exorciste en mètres, plus la distance éventuelle résultant d'un investissement supplémentaire de Chi
Coût en Chi : 8 + pour créer le piège, 7 + pour invoquer la colère du Ciel
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors de la création du piège, son rayon est augmenté de 1 mètre OU le SR du Test de Terre d'une créature tentant d'en sortir est augmenté de 1 OU les dommages qui sont infligés à cette créature par l'éclair sont augmentés de 1.
En traçant à un endroit précis un idéogramme de piège et en y versant son sang, l'exorciste créée une zone dans laquelle toute créature surnaturelle passant se trouvera prisonnière, et sera torturée par d'horribles douleurs.
L'exorciste trace avec de la poussière ou des pigments un idéogramme en appelant au courroux des Cieux, puis il y verse son sang et dépense 8 points de Chi. Le rayon du piège ainsi créé est alors égal à son niveau de Bois en mètres, plus la distance éventuelle résultant d'un investissement supplémentaire de Chi.
Toute créature, même disposant du pouvoir d'Immatérialité, passant dans le périmètre du piège s'y trouve prise. Elle ne peut en sortir qu'en réussissant un Test de Terre contre un SR égal à (Terre + Exorcisme) de l'exorciste, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi. Ce Test ne peut être renouvelé qu'une fois toutes les heures. Les mouvements de la créature sont libres dans le périmètre défini par le piège, mais elle ne peut en sortir, se heurtant à une barrière invisible tant qu'elle n'aura pas réussi son Test.
L'exorciste peut alors en appeler à la colère du Ciel contre cet être qui souille la Terre des hommes, en invoquant le feu de

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Zhu Rong le vengeur. Dépensant 7 points de Chi supplémentaires, il peut faire tomber sur la créature un puissant éclair, faisant des dommages égaux au double de son niveau de Feu (plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi) et ignorant Armure naturelle, Invulnérabilité et Immatérialité. En combat, cette action compte comme une attaque réussissant automatiquement.

Questionner l'Au-delà

Talent : Exorcisme Maître (4)
Temps de préparation : Instantané
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une créature
Coût en Chi : 5 + par question
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que l'exorciste dépense par question à poser, les dommages reçus en retour par l'exorciste en cas d'échec lors du Test en Opposition sont diminués de 1.
Lorsqu'un exorciste chevronné tient en son pouvoir une créature, il peut l'interroger de façon à la forcer à répondre à ses questions, en la submergeant de sa volonté toute-puissante.
La créature à interroger doit être au pouvoir de l'exorciste (enfermée dans un objet, paralysée par un talisman, piégée par un sceau, etc.). Celui-ci concentre sa volonté et lui pose alors une question. Il doit remporter un Test en Opposition de Feu + Exorcisme contre la Terre de la créature. En cas de réussite de l'exorciste, celle-ci est forcée de livrer une réponse juste (si elle la connaît, sinon elle ne peut qu'avouer son ignorance). En cas d'échec, l'esprit de la créature peut avoir accès à celui de l'exorciste et celui-ci perd un nombre de cases de Souffle vital égal à la différence entre les résultats du Test en Opposition, moins la protection éventuelle due à un investissement supplémentaire de Chi.
De nombreux exorcistes usent de cette technique pour apprendre le véritable nom du démon qu'ils combattent.

Rituel d'Exorcisme

Talent : Exorcisme Maître (4)
Temps de préparation : Une heure pour disposer l'autel de façon appropriée
Durée : Jusqu'à la destruction ou l'évasion de la créature
Zone d'effet : Une personne, un objet ou un bâtiment possédé par une créature
Coût en Chi : 5 + par attaque spirituelle
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que l'exorciste dépense par attaque spirituelle, les dommages infligés sont augmentés de 1 OU les dommages reçus en retour par l'exorciste en cas d'échec à ton Test de Terre + Exorcisme sont diminués de 1.
Ce rituel suprême est l'apanage des plus grands exorcistes. Il permet en effet de détruire purement et simplement l'essence, l'âme d'une créature surnaturelle. Il ne fonctionne toutefois que contre les créatures incorporelles, qu'elles possèdent un individu, hantent une demeure ou soient prisonnières d'un objet.
Sur un autel, l'exorciste dispose de l'encens, des talismans, du sang et des œufs. La créature est alors amenée devant lui (si elle se trouve dans un corps ou un objet ; si elle hante une demeure par exemple, c'est l'exorciste qui amène son autel à elle) et il se lance dans une longue litanie incantatoire, faite de prières et d'imprécations, afin d'opposer sa volonté à celle de l'être à exorciser, dans le but de le vaincre sur un plan spirituel.
L'exorciste fait alors un Test de Terre + Exorcisme contre un SR égal au niveau de Résistance de la créature, et dépense 5 points de Chi. En cas de réussite, la créature subit des dommages égaux à la Marge de Réussite du Test, plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi. En cas d'échec par contre, c'est l'exorciste qui est frappé par la puissance de la créature et qui subit des dommages égaux à la différence entre le résultat de son Test et le SR fixé, moins la protection éventuelle due à un investissement supplémentaire de Chi.
Chacune de ces attaques spirituelles représentent une lutte entre l'âme de l'exorciste et l'essence de la créature et dure environ une petite heure.
Les dommages subis par la créature ne sont pas des dégâts normaux : c'est son essence même que l'exorciste détruit par lambeaux. Ainsi, même si elle devait réchapper au rituel, son Souffle vital resterait diminué des dommages subis à tout jamais. Et si le rituel devait avoir raison d'elle, son existence serait rayée de la création, son âme détruite et tout espoir de réincarnation vain.

Lumière éblouissante du Yang ultime

Talent : Exorcisme Légendaire (5)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Un nombre de minutes égal au niveau de Feu de l'exorciste
Zone d'effet : A vue
Coût en Chi : 8 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, l'exorciste peut en prolonger la durée de 1 minute.
L'exorciste peut concentrer en lui la lumière du soleil, nocive aux créatures surnaturelles, et la relâcher quand bon lui semble afin d'aveugler ses ennemis.
L'exorciste doit méditer au soleil pendant une petite heure. Puis, lorsqu'il le désirera, il pourra relâcher toute la lumière Yang emmagasinée. Il devra pour cela dépenser 8 points de Chi et utiliser une action en situation de combat.
Toute créature surnaturelle se retrouvant éblouie par cette lumière devient aveugle (même ses sens surnaturels comme la capacité d'un *jiang shi* à percevoir le souffle sont annihilés) pour une durée en minutes égale au niveau de Feu de l'exorciste, plus la durée éventuelle découlant d'un investissement supplémentaire de Chi. Une créature ainsi aveuglée subit tous les malus afférents et se retrouve bien souvent impuissante et à la merci de l'exorciste.
Une créature surnaturelle s'attendant à subir cette technique pourrait tenter d'en éviter les effets en réussissant un Test de Résistance contre un SR égal à (Feu + Exorcisme) de l'exorciste.

Manteau de la Lune

Talent : Exorcisme Légendaire (5)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Un nombre de minutes égal au niveau d'Eau de l'exorciste
Zone d'effet : A vue
Coût en Chi : 8 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, l'exorciste peut en prolonger la durée de 1 minute.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

L'exorciste peut concentrer en lui la lumière de la lune et la relâcher quand bon lui semble afin de masquer sa présence. Il doit méditer sous la lune pendant une petite heure. Puis, lorsqu'il le désirera, il pourra relâcher la lumière Yin afin de dissimuler son énergie Yang. Il devra pour cela dépenser 8 points de Chi et utiliser une action en situation de combat.
Un exorciste sous la protection du Manteau de la Lune devient invisible aux sens des créatures surnaturelles (même aux sens surnaturels comme la capacité d'un *jiang shi* à percevoir le souffle) pour une durée en minutes égale à son niveau d'Eau, plus la durée éventuelle découlant d'un investissement supplémentaire de Chi.
Une créature surnaturelle se doutant de la présence de l'exorciste pourrait tenter de le repérer en remportant un Test en Opposition de Bois + Perception contre Terre + Exorcisme de l'exorciste.

Destruction de l'âme Po
Talent : Exorcisme Légendaire (5)
Temps de préparation : Une action
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une créature de type mort-vivant
Coût en Chi : 9 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, les dommages qui sont infligés à la créature sont augmentés de 1.
Les morts-vivants comme les zombis, les *jiang shi* ou les goules ne sont animés que par l'âme terrestre *Po*, un esprit fruste et incomplet.
Affrontant de tels morts-vivants, l'exorciste peut attaquer directement cette âme *Po* pour réduire ces créatures à l'impuissance. Dépensant 9 points de Chi et réussissant un Test en Opposition de Terre + Exorcisme (qui compte comme une action en situation de combat) contre la Résistance du mort-vivant, il peut infliger des dégâts égaux au triple de son niveau de Terre (plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi), dégâts qui passent outre l'Armure naturelle ou une éventuelle Invulnérabilité car frappant directement l'âme *Po*.

Annihiler la puissance du Yin
Talent : Exorcisme Divin (6)
Temps de préparation : Une action
Durée : Instantanée
Zone d'effet : A vue
Coût en Chi : 10 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 5 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, l'exorciste peut priver la créature surnaturelle de 1 pouvoir de plus OU augmenter la durée de la technique de 1 tour.
L'exorciste, afin d'équilibrer les forces dans un combat contre les puissances du mal, peut empêcher une créature d'utiliser certains de ses pouvoirs.
Pour cela, il doit dépenser 10 points de Chi puis remporter un Test en Opposition de Terre + Exorcisme (qui compte comme une action en situation de combat) contre la Résistance de la créature. En cas de réussite, il décide de priver sa cible de l'un de ses pouvoirs, n'importe lequel (plus un nombre de pouvoirs éventuel découlant d'un investissement supplémentaire de Chi) et cela pour une durée en tours égale à son niveau d'Exorcisme.

Jugement des Dix Rois des Enfers
Talent : Exorcisme Divin (6)
Temps de préparation : Une action
Durée : Instantanée
Zone d'effet : A vue
Coût en Chi : 12 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 5 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, l'exorciste augmente le résultat de son Test de Terre + Exorcisme de 1.
Lorsqu'il est confronté à un démon, l'exorciste peut faire appel au tribunal du *Feng Du* afin de renvoyer cette âme maudite en Enfer.
Face à une créature comme un *Emo*, un *Taotie,* une succube ou un mauvais esprit, l'exorciste dépense 12 points de Chi et réalise un Test en Opposition de Terre + Exorciste contre la Résistance de la créature, ce Test comptant comme une action en situation de combat. S'il le réussit, il attire l'attention des Rois des Enfers sur la présence injustifiée d'un démon dans le monde des hommes et celui-ci se retrouve entraîné aussitôt dans le *Feng Du*, disparaissant de la Terre à jamais.

Jugement du Ciel
Talent : Exorcisme Divin (6)
Temps de préparation : Une action
Durée : Instantanée
Zone d'effet : A vue
Coût en Chi : 12 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 5 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, l'exorciste augmente le résultat de son Test de Terre + Exorcisme de 1.
Face à une créature non encore corrompue par le mal, l'exorciste peut la soumettre au jugement des dieux de la Cour céleste afin de statuer sur son cas.
Confronté à une créature comme un fantôme ou un *Yao*, l'exorciste dépense 12 points de Chi réalise un Test en Opposition de Terre + Exorcisme contre la Résistance de la créature, ce Test comptant comme une action en situation de combat. Si la créature se soumet volontairement au Jugement du Ciel, le Test est inutile mais l'exorciste dépense toujours son Chi.
Un fantôme sans animosité soumis au tribunal des dieux célestes voit s'achever sa malédiction et réintègre la Roue de la Réincarnation directement afin de renaître rapidement. Un fantôme ayant versé dans le mal par contre se retrouve livré au mains des Juges des Enfers et subira mille tortures dans le *Feng Du* avant d'avoir le droit de se réincarner, une fois purifié.
Un *Yao* pacifique soumis au Jugement du Ciel obtient le droit de vivre comme un humain : il perd toutes ses capacités et tous ses pouvoirs d'être surnaturel mais son âme devient pleinement humaine, le rendant donc insensible aux sorts et techniques ciblant les créatures et lui permettant de s'intégrer au monde des hommes sans craindre d'être un jour démasqué et rejeté. Un Yao maléfique par contre régresse et reprend sa forme animale d'origine, perdant par là-même toutes ses capacités et tous ses pouvoirs d'être surnaturel. Il redevient un simple animal et devra mener le reste de sa vie comme tel.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Expérience et Renommée

L'expérience

Une des manières qu'aura le personnage d'évoluer en suivant sa voie sera le gain de savoir, l'endurcissement de son corps, l'apprentissage de nouvelles compétences, l'affûtage de son esprit, etc. Au cours de ses aventures, le personnage gagnera en expérience et cette expérience le rendra plus apte, plus capable, plus compétent.
En termes de jeu, cela se traduit par le gain de points d'Apprentissage à la fin de chaque scénario. Ces points peuvent alors être dépensés pour augmenter le niveau des Aspects, apprendre de nouveaux Talents, maîtriser des Taos évolués, acquérir des Manœuvres ou techniques magiques, etc.
Le Meneur de Jeu doit veiller à ce que les évolutions acquises grâce aux points d'Apprentissage restent cohérentes et logiques avec le vécu du personnage.

Gagner de l'expérience

Un personnage pourra s'aguerrir de diverses façons dans l'univers haut en couleur de Qin.

Vivre des aventures trépidantes, affronter de multiples dangers, défaire l'adversité, survivre à des épreuves mortelles sont autant de façon pour un personnage de gagner de l'expérience, de s'endurcir, d'affiner ses compétences en les éprouvant, de forger son corps en traversant des événements difficiles, etc.

Mais un personnage peut aussi apprendre en s'entraînant, en recevant un enseignement, en étudiant avec acharnement.

L'aventure

Le plus souvent, c'est en vivant de fabuleuses aventures et en allant au bout des scénarios proposés par le Meneur de Jeu que le personnage va gagner les points d'Apprentissage qu'il pourra dépenser pour améliorer ses caractéristiques.

Le Meneur de Jeu est libre d'attribuer des points d'Apprentissage à son gré à la fin de chaque séance. Toutefois, voici un tableau donnant quelques exemples afin de le guider :

Actions accomplies	Gain
Participer à l'aventure	1
Jouer son personnage de façon convaincante, aider à mettre une bonne ambiance autour de la table	2
Proposer des idées faisant avancer le scénario, résoudre une énigme, découvrir des secrets de l'univers de jeu	1
Être héroïque, tenter des actions impossibles à accomplir pour le commun des mortels, se sacrifier pour les autres	2
Affronter un adversaire puissant, surmonter des obstacles, vaincre une forte opposition	1

En général, un personnage gagne en une session de jeu entre un et six points d'Apprentissage, la moyenne se situant à quatre. Le Meneur de Jeu est bien sûr libre d'attribuer plus de points d'Apprentissage aux personnages que ce qui est conseillé ci-dessus, selon l'évolution qu'il souhaite donner à sa campagne, la complexité de ses scénarios, le niveau des aventures à venir, etc.

S'entraîner, apprendre, étudier

Un personnage peut passer du temps à s'entraîner et à étudier, seul ou auprès d'un professeur, afin d'apprendre de nouveaux Talents, d'améliorer ses Aspects, de se rendre maître de techniques magiques ou de Manœuvres de combat, etc.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Généralement, gagner des points d'Apprentissage ainsi prend du temps et le personnage ne peut plus partir à l'aventure sous peine d'interrompre son entraînement et de devoir tout reprendre à zéro.

Le tableau ci-dessous donne une estimation des points d'Apprentissage gagnés selon le temps passé à s'entraîner ou à étudier :

Seul	Avec un maître	Gain
1 semaine	(8 - Niveau du maître) jours	1
2 semaines	(13 - Niveau du maître) jours	3
3 mois	(7 - Niveau du maître) mois	6
2 ans	(18 - Niveau du maître) mois	10
10 ans	(8 - Niveau du maître) ans	15
30 ans	20 ans	21

Seul un individu possédant un Niveau d'Expert dans un Talent peut enseigner celui-ci (ou les enseignements qui en découlent : Manœuvres de combat, techniques magiques par exemple) avec succès. On ne peut enseigner un Talent qu'à un Niveau de Maîtrise maximum égal à celui que l'on possède.

Les durées indiquées peuvent être réduites si le personnage utilise un manuel ou est pris sous l'aile d'un maître particulièrement réputé.

Evidemment, les points d'Apprentissage gagnés lors d'un entraînement ne peuvent servir qu'à améliorer le Talent appris, à acheter la Manœuvre ou la technique étudiée, etc.

Utiliser son expérience

C'est en dépensant ses points d'Apprentissage que le personnage va pouvoir améliorer ses caractéristiques, apprendre de nouveaux enseignements, accéder à des Niveaux de Maîtrise supérieurs, etc.

Améliorer ses Aspects

Pour augmenter ses Aspects, le personnage doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage égal à **cinq fois le niveau qu'il souhaite atteindre** (en passant bien sûr par les niveaux intermédiaires).

Apprendre ou améliorer un Talent

Lorsqu'il souhaite augmenter son Niveau de Maîtrise dans un Talent, ou en acquérir un nouveau, le personnage doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage tel que défini dans le tableau ci-dessous. Comme lors de la création, chaque Niveau doit être acheté ou amélioré séparément des autres et ces coûts se cumulent.

Niveau de Maîtrise	*Niv. 1*	*Niv. 2*	*Niv. 3*	*Niv. 4*
Coût	*4*	*8*	*12*	*16*

Apprendre ou améliorer un Tao

De la même façon que pour les Talents, le personnage qui désire augmenter son niveau dans un Tao ou en acquérir un autre doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage tel que défini dans le tableau ci-dessous. Comme lors de la création, chaque niveau doit être acheté ou amélioré séparément des autres et ces coûts se cumulent.

Niveau de Maîtrise	*Niv. 1*	*Niv. 2*	*Niv. 3*	*Niv. 4*
Coût	*4*	*8*	*12*	*16*

Apprendre une Manœuvre de combat

Améliorer ou acheter un nouveau Talent martial ne permet pas de maîtriser automatiquement les Manœuvres qui y sont associées : le personnage doit les acheter séparément, en les choisissant parmi celles accessibles selon son Niveau de Maîtrise dans le Talent martial.

Afin d'acquérir une Manœuvre, le personnage doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage tel que défini dans le tableau ci-dessous :

Niveau de Maîtrise	*Niv. 1*	*Niv. 2*	*Niv. 3*	*Niv. 4*
Coût	*4*	*8*	*12*	*16*

Acheter une technique magique

Afin d'apprendre une nouvelle technique magique, le personnage doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage tel que défini dans le tableau ci-dessous, et évidemment satisfaire à tous les pré requis de la voie ésotérique et de la technique qu'il souhaite acquérir :

Niveau de Maîtrise	*Niv. 1*	*Niv. 2*	*Niv. 3*	*Niv. 4*
Coût	*4*	*8*	*12*	*16*

Recalculer les Aspects secondaires

Une fois que le personnage a dépensé ses points d'Apprentissage, pour acheter ou améliorer ses Talents, acquérir de nouvelles techniques ou augmenter ses Aspects, il lui faut en général recalculer ses Aspects secondaires, ceux-ci dépendant souvent des variables changées par le personnage.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Pour la Défense passive, la formule est simple (**Eau + Bois + 2**) et ne doit donc être recalculée que si le personnage augmente son niveau d'Eau ou de Bois.

Le Chi doit se recalculer lorsque les Aspects et le Niveau de Maîtrise maximum que possède le personnage dans un Talent sont augmentés. Pour les détails du calcul du Chi, reportez vous au chapitre de création de personnage (p.12).

Le Souffle vital dépend des Aspects et doit donc se recalculer lorsque ceux-ci sont augmentés. Pour les détails du calcul du Souffle vital, reportez vous au chapitre de création de personnage (p.13).

Une des particularités du système Yin/Yang utilisé dans Qin est qu'il favorise l'équilibre entre les différents aspects du personnage. Seul celui dont le corps et l'esprit sont en harmonie contrôle sa force intérieure et s'assure une longue vie et une bonne santé.

Il est donc tout à fait possible qu'après avoir augmenté l'un de ses Aspects, le personnage voit son Chi ou son Souffle vital diminuer. C'est tout à fait normal, car la force qu'il aura gagnée en s'améliorant d'un côté va engendrer de l'autre côté un déséquilibre dans l'univers miniature qu'est son corps. S'il souhaite regagner son Chi et son Souffle vital, voire les améliorer, il va lui falloir restaurer l'équilibre brisé, en faisant en sorte d'améliorer toutes les facettes de son personnage sans en privilégier une en particulier…

La Renommée

Le personnage et sa Renommée

Ce qu'est la Renommée

La Renommée mesure la réputation possédée par le personnage à travers l'ensemble de la Chine.

Plus sa Renommée est élevée, plus le personnage est connu pour ses actes et a des chances d'être identifié où qu'il aille.

La Renommée ne prend pas en compte la nature des actes du personnage : une haute Renommée peut avoir pour origine d'héroïques faits d'armes ou au contraire une réputation de tueur sanguinaire et impitoyable… C'est donc au Meneur de Jeu de moduler la réaction de ses PNJ en fonction des Faits à l'origine de la Renommée du personnage.

Utiliser la Renommée

La Renommée est utilisée par le Meneur de Jeu afin de savoir si un personnage est reconnu lors de ses aventures, quelque soit l'endroit où il se rend. Cela peut avoir des conséquences positives (un héros notoire se voyant accueilli chaleureusement) ou négatives (un criminel reconnu risquant d'être arrêté par les autorités sur dénonciation), selon les origines de la Renommée du personnage.

Les personnages peuvent également utiliser la Renommées des PNJ afin de savoir si ceux-ci possèdent une certaine réputation, d'apprendre le pourquoi de cette réputation et de glaner des renseignements sur les individus qu'ils seront amenés à croiser au cours de leurs pérégrinations à travers le pays.

Les archétypes

Voici la liste des archétypes couvrant les divers métiers ou occupations que peuvent pratiquer les nombreux habitants de la Chine :

Les combattants :
Wu xia, militaire, garde du corps, mercenaire, etc.
Les lettrés :
Erudit, médecin, courtisan, fonctionnaire, etc.
Les notables :
Artisan, commerçant, *shifu*, professeur, etc.
Les sages :
Taoïste, *fangshi*, ancien de village, moine, rebouteux, etc.
Les voyageurs :
Messager, colporteur, artiste errant, vagabond, etc.
Les artistes :
Armurier, peintre, dresseur d'animaux, etc.
Les ombres :
Bandit, espion, assassin, voleur, etc.

Les Faits

Les actes accomplis par le héros vont se voir dans un premier temps associer une première donnée, nommée valeur et allant de 1 à 8 points.

La valeur d'un Fait dépend de plusieurs facteurs :

• L'importance de ses conséquences sur la communauté : Il s'agit là des conséquences qui vont toucher une communauté faible ou importante, et modifier ou influer sur sa vie de manière significative. Les personnes doivent se sentir directement concernés par les Faits. Par exemple, une simple bagarre de taverne ne touchera personnellement que peu de monde (les clients de l'auberge), alors que la mort d'un général affectera toute une armée. Ou encore, un brigand qui détrousse un voyageur accomplit un Fait qui n'aura que peu d'impact sur une communauté (uniquement sur la victime est ses proches), alors que si ce gredin décide de bloquer la route d'approvisionnement d'un village, tous ses habitants en seront directement affectés.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

• Son caractère extraordinaire : On prend en compte l'acte en lui-même, un Fait extraordinaire impliquant des moyens hors de portée des gens du commun. Que ce soit par l'utilisation de pouvoirs particuliers (tels les Taos, la magie, des artefacts merveilleux, etc.), ou parce que l'acte en lui-même est en principe considéré comme impossible ou au moins extrêmement difficile à réaliser. Par exemple, un seul guerrier tenant tête à un régiment entier de l'armée accomplit un Fait considéré comme impossible. Lors d'un duel, l'utilisation de Taos et Manœuvres élaborées impressionnera les spectateurs et sera considérée comme extraordinaire à leurs yeux.

En fonction de ces deux critères, la valeur du Fait se détermine selon le jugement du Meneur de Jeu, qui peut s'aider au besoin de la liste ci-dessous :

Les Faits valant 1 point :

Dans cette catégorie vont rentrer tous les Faits importants pour un personnage, mais n'impliquant dans leurs conséquences que très peu de personnes, ou qui sont à la portée de tout un chacun.

Exemple :
Se battre dans une taverne,
Gagner un tournoi ou une épreuve,
Trouver un trésor,
Être témoin dans un procès d'envergure,
Se marier avec quelqu'un de son village,
Profaner la tombe d'un ancêtre d'une famille.

Les Faits valant 2 points :

Dans cette catégorie sont comptés tous les Faits importants pour une personnage et qui soit impliquent dans leurs conséquences plusieurs dizaines de personnes (village, petite communauté, etc.) soit ne sont à la portée que de peu de personnes (utilisation des Taos, de la magie, etc.)

Exemple :

Se battre en duel en utilisant des moyens extraordinaire (Taos, magie),

Rapporter la tête d'une bête sauvage qui terrorisait un village,

Sauver la vie d'un chef de village,

Profaner la tombe d'un saint homme.

Les Faits valant 4 points :

Dans ce cas, le personnage doit impérativement utiliser des moyens extraordinaires (Taos, magie). De plus, on tient compte soit des conséquences de l'acte qui doit toucher une communauté importante (ville, armée, etc.), soit d'un acte réputé en principe impossible à réaliser.

Exemple :
Profaner la tombe d'un Roi,
Prendre possession d'un ville,
Tenir tête seul face à un bataillon,
Mettre fin à une épidémie,
S'opposer à quelqu'un ayant une Renommé très importante.

Les Faits valant 8 points :

Ce genre de Faits nécessite toujours l'utilisation des moyens extraordinaires. De plus, il est impératif que leurs conséquences touchent une très vaste communauté, et que l'acte soit dit impossible à accomplir.

Exemple :
Conquérir une grande ville,
Obtenir d'un immortel qu'il détruise une armée.

Bien sûr, cette liste d'exemples ne se veut pas exhaustive. Le Meneur de Jeu est tout a fait libre d'attribuer la valeur de son choix aux Faits accomplis par les personnages.

Les témoins et lieux

Une fois que l'on a déterminé la valeur du Fait accompli par le personnage, il faut déterminer la seconde donnée : le vecteur de diffusion.

On tient compte pour cela du nombre de témoins de l'acte ainsi que de leur importance. En effet, tuer la plus vile des créatures n'aura aucun impact sur la réputation du personnage, s'il n'y a personne pour relater cet exploit.

Pour connaître la valeur d'un témoignage, il faut aussi savoir où l'acte s'est déroulé, l'endroit jouant un rôle important. Reprenons l'exemple ci-dessus : tuer une vile créature en plein désert n'aura pas le même impact que de la tuer en plein cœur de la capitale d'un Royaume, en pleine journée et sur une place de marché.

Le vecteur de diffusion s'échelonne de 1 à 4 selon la table suivante :

Vecteur 0 : Pas de témoin,
Vecteur 1 : Quelques témoins sans importance,
Vecteur 2 : De plusieurs témoins sans importance jusqu'à une foule ; ou en présence de quelques témoins importants (marchand réputé, fonctionnaire local, chef de clan, etc.),
Vecteur 3 : Un importante foule de témoins sans importance (villageois, soldats) et quelques témoins importants (marchand réputé, fonctionnaire local, chef de clan, etc.) ; ou en présence de sommités (haut-fonctionnaire, gouverneur),
Vecteur 4 : Une foule très importante de témoins sans importance (citadins, militaires) ; ou en présence de sommités majeures (Roi, ministre, etc.).

Evolution de la Renommée

Pour connaître la valeur de l'augmentation de la Renommée d'un Héros après avoir accomplit un Fait, il suffit maintenant de multiplier la valeur de celui-ci par le vecteur de diffusion.

Exemple : Éliminer un brigand qui bloque l'arrivée des provisions d'un village (valeur 2) et rapporter sa tête au magistrat local (vecteur 3), augmentera la Renommée du personnage de 6 points.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

Les Faits marquants

Dès qu'un personnage augmente en une seule fois sa Renommée de plus de 5 points, il lui faut noter avec soin le Fait qui a permis cette évolution, car il devient un Fait marquant de son histoire et certaines personnes pourront s'en souvenir.

À côté du résumé du Fait marquant, le personnage devra noter son niveau de Renommée atteint à cette occasion. Dans le résume du Fait marquant, le personnage doit signaler tout ce qui peut lui sembler important dans l'accomplissement de cet acte (avoir reçu une grave blessure, etc.).

En agissant ainsi, un personnage verra dans un ordre chronologique s'aligner ses différents Faits marquants.

On définit alors une période de Faits, qui est le temps séparant deux Faits marquants du personnage.

Être reconnu

Le Test de Reconnaissance

Pour savoir si un personnage connaît ou reconnaît quelqu'un, il suffit au joueur de jeter un dé à cent faces (D100) et d'obtenir un résultat égal ou inférieur au niveau de Renommée de la personne rencontrée, en tenant compte des différents modificateurs décrits ci-après.

S'il réussit ce Test, appelé Test de Reconnaissance, le personnage a entendu parler de cet individu, et pourra même se rappeler de certains de ses Faits.

Comment reconnaître quelqu'un ?

Il y a deux choses à prendre en compte lorsqu'un personnage essaye de savoir s'il a entendu parler de quelqu'un.

- Le personnage possède quelques éléments à propos de cette personne : On lui a présenté la personne, il connaît son nom, il a entendu parler de certains de ses exploits, etc. Dans ce cas, le niveau de base pour le Test sera celui de la Renommée de la personne à reconnaître, auquel il faudra bien sûr appliquer les modificateurs appropriés.
- Le personnage ne possède aucun élément à propos de cette personne : Dans ce cas, le niveau de base pour le Test est égal à la Renommée de la personne divisée par 10.

Qui reconnaît ?

Une fois que l'on connaît la valeur de base de la Renommée, il faut déterminer les différents modificateurs qui donneront le résultat final à obtenir pour réussir le Test de Reconnaissance. Les voici dans l'ordre :

Les archétypes : Si le personnage qui tente le Test a le même archétype que la personne qu'il tente de reconnaître, on multiplie par 2 le niveau de la Renommée. Si les archétypes sont différents, il faut par contre diviser la valeur de la Renommée par 2.

Le lieu : Une fois le modificateur d'archétype appliqué, est déterminé celui du lieu. En effet, en fonction de l'endroit où l'on se trouve, il est plus ou moins évident d'avoir eu vent des rumeurs importantes.

- En plaine, désert, steppes : la valeur est divisée par 5 (arrondie au supérieur),
- Village : la valeur est divisée par 4 (arrondie au supérieur),
- Ville : la valeur est divisée par 3 (arrondie au supérieur),
- Capitale de préfecture : la valeur est divisée par 2 (arrondie au supérieur),
- Capitale de province : Pas de modificateur.
- Si la personne est de la région (ville, village, etc.) : Pas de modificateur.

Les actes dont on se souvient

Si ce Test de Reconnaissance, après toutes les modifications, est réussi, on considère que le personnage connaît la Renommée de la personne.

Il reste maintenant à savoir à travers quels Faits marquants il la connaît. Pour cela, il suffit de relancer à nouveau le D100. En se reportant alors à la Renommée de la personne, le résultat indique tout simplement à partir de quelle période de Faits le personnage en a entendu parler : il connaît tous les Faits de l'individu reconnu depuis cette période. Si le résultat donne un résultat supérieur à la Renommée de la personne, le personnage est considéré comme au courant du dernier Fait marquant.

Changer ou dissimuler son identité

Il pourra fréquemment arriver qu'un joueur décide que son personnage dissimule son identité ou utilise un faux nom afin de ne pas être reconnu (ce pourra notamment être le cas quand la réputation du personnage risque de lui créer des ennuis là où il se trouve : un héros pourfendeur de bandits risque de s'attirer une certaine animosité parmi une bande de brigands s'il venait à être reconnu…).

Dans les deux cas, voici la règle à appliquer : dès que le personnage endosse une nouvelle identité, il se voit attribuer un nouveau niveau de Renommée valable pour celle-ci, d'une valeur de départ de 0. La Renommée de l'ancienne identité n'est pas effacée pour autant : le personnage possède désormais deux niveaux (ou plus) de Renommée, un pour chaque pseudonyme ou nom d'emprunt.

Cependant, reconnaître la vraie identité d'un personnage tentant de la dissimuler ainsi n'est pas évident : le Test de Reconnaissance se fait donc sur la base de la Renommée de l'identité à démasquer divisée par 10 et arrondie à l'inférieur.

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org

"On s'égare rarement en s'imposant des règles sévères"
Kong Fu Zi

MANUEL DE RÈGLES

Ce manuel est un condensé des règles de Qin. Il est utilisable avec Shaolin et Wudang, pouvant ainsi se substituer au livre de base pour ce supplément.
Il peut également servir de livre du joueur car il ne contient aucun élément réservé au Meneur de jeu et donc permet au joueur de créer son personnage et consulter aussi bien les Taos que les Manoeuvres de combats, ainsi que les différentes voies de Magie.

ISBN : 2-914892-56-X
Prix de vente : 14,90€

PDF pour Guillaume Carnino. Email : pirouli@no-log.org